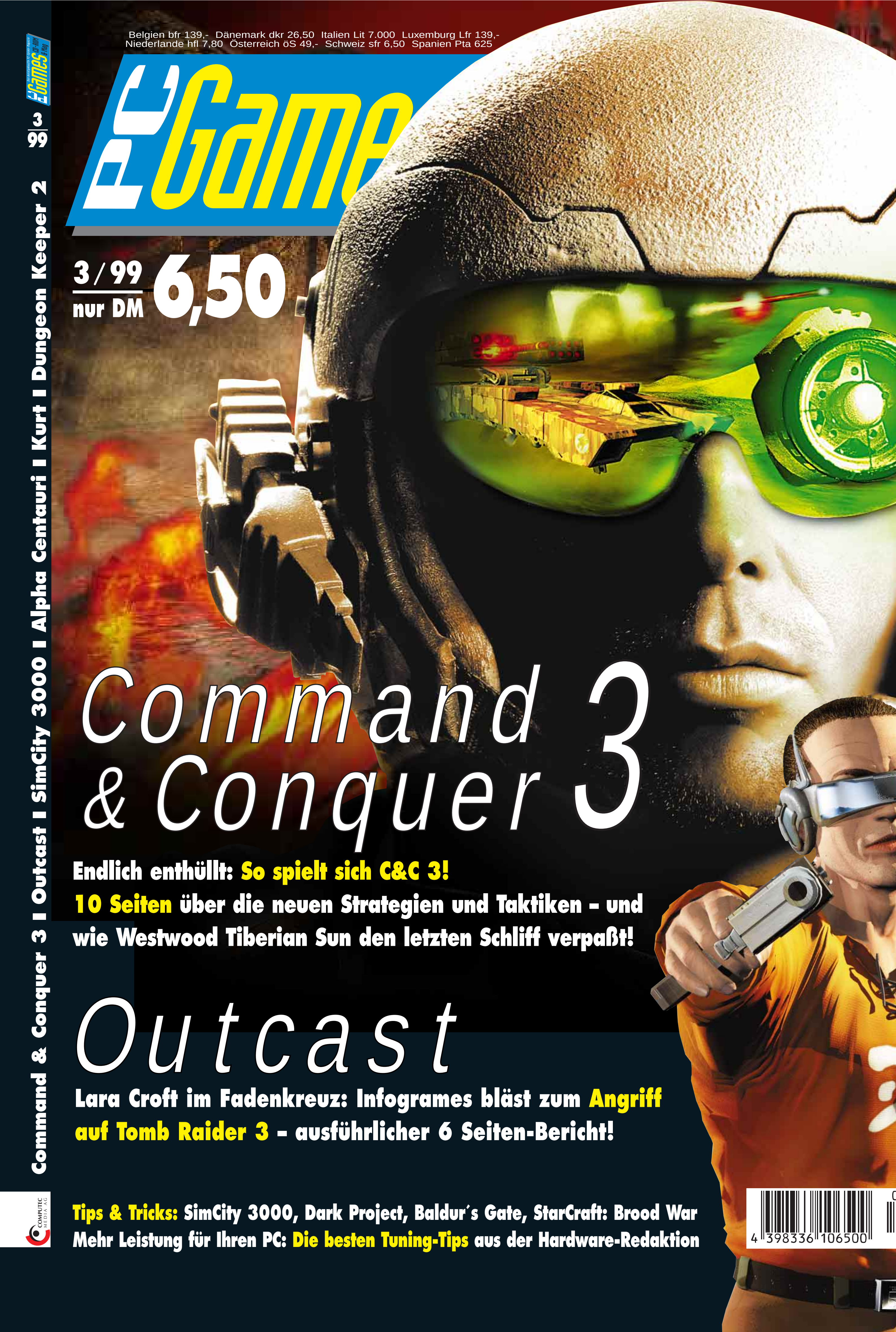


Belgien bfr 139,- Dänemark dkr 26,50 Italien Lit 7.000 Luxemburg Lfr 139,-
Niederlande hfl 7,80 Österreich öS 49,- Schweiz sfr 6,50 Spanien Pta 625
PC Games
3/99
nur DM 6,50
Command & Conquer 3
Endlich enthüllt: So spielt sich C&C 3!
10 Seiten über die neuen Strategien und Taktiken – und wie Westwood Tiberian Sun den letzten Schliff verpaßt!
Outcast
Lara Croft im Fadenkreuz: Infogrames bläst zum Angriff auf Tomb Raider 3 – ausführlicher 6 Seiten-Bericht!
Tips & Tricks: SimCity 3000, Dark Project, Baldur´s Gate, StarCraft: Brood War
Mehr Leistung für Ihren PC: Die besten Tuning-Tips aus der Hardware-Redaktion
Command & Conquer 3 I Outcast I SimCity 3000 I Alpha Centauri I Kurt I Dungeon Keeper 2
3 99
COMPUTEC MEDIA AG
4 398336 106500

WHATS UP?

Need For Speed

▼ Do., 07.01.1999

„Die Öffentlichkeit dachte immer, daß Psygnosis *Destruction Derby* entwickelt hätte. Das stimmt aber nicht. Das waren wir. Das ist auch einer der Gründe, warum wir uns von Psygnosis getrennt haben. Wir wollen nicht länger im Hintergrund gehalten werden, während andere die Lorbeeren abstauben. Unser neuer Partner versteht uns da besser", erklärt Reflections-Boß Martin Edmondson und spielt damit auf die Übernahme durch GT Interactive an. Geld ist also nach wie vor nicht alles in der Computerspiele-Industrie, wenngleich auch in diesem Monat wieder etliche „Kleine" von wenigen Großen geschluckt wurden. Um welche Hersteller es sich diesmal handelt, erfahren Sie in den Business-News ab Seite 20. Ob *Driver,* das kommende Rennspiel der *Destruction Derby*-Macher, das Zeug zu einem Kassenknüller hat, verrät Ihnen Oliver Menne in seinem Vor-Ort-Bericht ab Seite 50.

▼ Fr., 08.01.99

Über die Weihnachtsfeiertage wurde in der PC Games-Redaktion kräftig gebastelt. Nein, nicht an Strohsternen oder Knetgummi-Krippen, sondern an den PCs in der Hardware-Abteilung. Herausgekommen ist ein sechsseitiger Artikel unter dem Motto „Need For Speed": Schrauberkönig Thilo Bayer zeigt anschaulich, wie Sie mit einfachen Tricks mehr Geschwindigkeit aus Ihrer Grafikkarte herauskitzeln und wie Sie Windows optimieren. Neugierig geworden? Ab Seite 152 geht's los.

▼ Die., 12.01.99

Ein überglücklicher Interplay-Pressesprecher schaut in der Redaktion vorbei und strahlt über beide Ohren: „Wir sind praktisch ausverkauft". Gemeint ist das Rollenspiel *Baldur's Gate*, das nicht nur in Deutschland einen sensationellen Verkaufsstart hingelegt hat. Ingo Horn wundert sich denn auch nicht über das Ergebnis der Umfragen, die Sie ab sofort in allen News-Kolumnen finden. Dabei hat sich nämlich herauskristallisiert, daß eine Mehrheit komplexe Attributsysteme bevorzugt. SirTech (*Wizardry 8*) und 3DO (*Might & Magic 7*) werden's mit Freuden vernehmen.

▼ Fr., 15.01.99

US-Abgesandter Stangl erholt sich in Deutschland von den strapaziösen Touren durch das Land der unbegrenzten Flugverspätungen. Seinen Aufenthalt nutzt er für einen Abstecher zur Düsseldorfer THQ-Niederlassung, wo unter anderem alle LucasArts-Spiele übersetzt und synchronisiert werden. Daß die deutschen Versionen von *Grim Fandango* oder *Monkey Island 3* mit zu den besten Lokalisierungen überhaupt zählen, ist nicht zuletzt Christian Schneider zu verdanken – und genau den stellt Ihnen Florian Stangl diesmal im Insight ab Seite 140 vor.

▼ Montag, 18.01.99

Gib's Gips, gibst mit Gips: Ungeachtet der No sports-Klausel in den Redakteurs-Knebelverträgen wagt es Simulations-Sachverständiger Wagner, sich auf zwei Bretter zu stellen und einen Hang von der Schräglage einer Ferrari-Motorhaube hinunter zu rutschen. Das Ergebnis ist ein formschöner weißer Gipsverband am linken Arm, was den tapferen Rechtshänder aber nicht davon abhält, den PC Games-Lesern das MicroProse-Prestigeprojekt *Falcon 4.0* und die Beta-Version der *Commandos*-Mission-CD vorzustellen. Der Redakteur tritt damit in die Fußstapfen von Kollege Borovskis, der im Vormonat Opfer eines Fettnäpfchens wurde (wir berichteten). Petra Maueröder kehrt hingegen wohlbehalten aus dem Winterurlaub zurück und freut sich wie eine Schneekönigin auf den neuesten Fußballmanager der *Bundesliga Manager*-Entwickler (*Kurt*-Test ab Seite 110) und *SimCity 3000*, über das wir Sie ab Seite 124 informieren.



Einen närrischen Februar und viel Spaß mit der neuesten PC Games wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

INHALT

RUBRIKEN

SPECIAL

PREVIEW

Command & Conquer 3

Command & Conquer 3 geht in die heiße Phase. Laut Louis Castle sollen nur noch wenige Handgriffe nötig sein, bis der lang erwartete dritte Teil bei den Händlern auftaucht. Der offizielle Termin ist der 31. März, es halten sich aber Gerüchte, daß C&C 3 schon wieder auf Mai verschoben wurde. Was wir für realistisch halten, lesen Sie ab Seite 24.



24



50 Driver
Das englische Team Reflections (Destruction Derby) will im Genre der Rennspiele ordentlich aufräumen. Warum das gelingen könnte, lesen Sie ab Seite 50.

REVIEW

HARDWARE

TIPS & TRICKS

36 Outcast
Outcast wurde bislang auf jeder Messe der vergangenen zwei Jahre als das vielversprechendste Produkt gehandelt. Jetzt steht es kurz vor der Fertigstellung.



82 Alpha Centauri
Sid Meier will Civilization 2 nun mit Alpha Centauri fortsetzen – und es scheint ihm zu glücken. Warum, lesen Sie unter "Spiel des Monats" ab Seite 82.



110 Kurt
Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermaier haben wieder einen Fußballmanager geschaffen, der Seinesgleichen sucht. Testbericht ab Seite 110.



124 SimCity 3000
Jetzt wurde es aber auch langsam Zeit: Der Urvater aller Aufbau-Strategiespiele kommt jetzt in einer Neuauflage in die Regale – wir haben ihn getestet.

INHALT CD-ROM

Auf der PC Games CD-ROM finden Sie Demoversionen aktueller Spiele sowie zahlreiche Treiber, Updates und Specials. Auf der PC Games PLUS-Edition für DM 19,80 finden Sie zusätzlich die Vollversionen von Fable und Slamtilt!

Demos (CD 1)

- Brian Lara Cricket
- Dawn of Aces
- Earth 2150 – selbstlauf. Demo
- Eques
- Excessive Speed
- Klingon Honor Guard
- Mick Monster
- NBA Live 99
- Warzone 2100
- World League Soccer 99
- XGames Pro Boarder

Specials (CD 1)

- 3D Mark 99 – Das professionelle Spiele-Benchmark!
- AntiViral Toolkit Pro
- Großes GPL-Gewinnspiel: Wer dreht die schnellste Runde in Spa?
- Lesereinsendungen
- Meridian: Renaissance-Zugangssoftware
- MS Internet Explorer 4.0
- SubSpace-Zugangssoftware
- T-Online-ZugangssoftwareV1.2d
- Quicktime 3.0
- Neuer Kugelsatz für Swing
- Savegames für Dark Project
- Motocross Madness Holiday Track Pack
- Combat Flight Simulator – Zubehör
- Feedback: Die Siedler 3
- Unreal-Szenarien von Creative Labs

Bugfixes/Updates (CD 1)

- Bugfixes/Updates
- Airline Tycoon V1.27 (deu)
- Caesar 3 V1.0.1.0 (eng)
- Carmageddon 2 V2.0 (eng)
- Colin McRae Rally (euro)
- Descent Freespace Silent Threat Patch
- Descent Freespace V1.06 (eng)
- Falcon 4.0 V1.03 (eng)
- Fallout 2 V1.02D Beta (eng)
- Gangsters V1.01 (deu)
- Grim Fandango V1.01 (eng)
- Heretic 2 V1.01 (eng.)
- King's Quest 8 V1.2 (eng)
- KKND 2D Play-Patch (eng)
- Madden NFL 99 Patch-Paket
- Myth 2 V1.1 (eng)
- Nice 2 V1.0.2 (deu)
- Populous – The Beginning V1.01
- Pro Pinball – Big Race USA V1.18
- Racing Simulation 2 V1.03 (eng)
- Railroad Tycoon 2 V1.03 (int)
- Return Fire 2 Patch #1
- Return To Krondor V1.0.0.6 (eng)
- StarCraft V1.04 (eng)
- Tomb Raider 3 Patch #1 (deu)
- Unreal V220Beta (eng)
- Vigilance V1.1 (eng)
- World War 2 Fighters V1.05F (eng)
- Dance eJay 2 Sound-Upgrade: Noice-Toyz (deu)
- PC Games Cheat 2.0 Januar 99-Update (deu)

Demos Bonus CD-ROM (CD 2)

- Driver – selbstlaufende Demo
- Die Siedler 3 – Multiplayer-Demo
- Command & Conquer 3: Dreharbeiten
- Gangsters
- Gruntz
- Killer Tank
- King's Quest 8 – verbesserte Demo
- Myth 2
- NFL Blitz
- Redguard
- Tiny Trails
- Tunguska
- Warhammer 40.000 – Chaos Gate

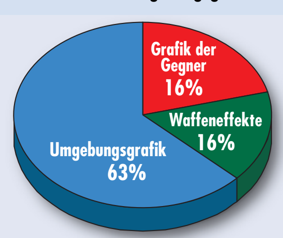




Oliver Menne schreibt über wichtige Bestandteile der Grafik

Gameplay statt Grafik - diese Devise galt schon immer und wird wohl auch weiterhin Bestand haben. **Spiele wie Unreal oder Half-Life zeigen jedoch, daß der Präsentation zunehmend Tribut gezollt werden muß**, um sich auf unserem hart umkämpften Markt durchsetzen zu können. Das Auge ißt schließlich auch mit. Es stellt sich aber eine entscheidende Frage: Worauf sollen sich die Grafiker konzentrieren? Auf die Animation der Gegner oder die Effekte? Beides falsch - zumindest nach Ansicht einer überwältigenden Mehrheit unserer Leser. Knapp 63% sind der Meinung, daß die Umgebungsgrafik den wichtigsten Bestandteil der Präsentation bildet. Eigentlich verständlich, wenn man sich mit diesem Thema stärker auseinandersetzt. Weder Gegner noch Waffen können die Illusion vermitteln, in einer „realen Welt" zu spielen - ganz im Gegenteil: **Die meisten Spiele sind mehr Fantasy als Realität und können daher nur mit Hilfe der Umgebungsgrafik ein glaubwürdiges Bild schaffen.** Viele Hersteller vernachlässigen diesen Punkt schon in der Konzeptionsphase. Das Resultat: Tiefe Schluchten sehen aus wie enge Tunnelsysteme, bei denen versehentlich die Decke vergessen wurde. Vielleicht haben *Unreal* und *Half-Life* aber für eine Trendwende gesorgt...

Was ist für Sie bei einem Actionspiel wichtiger – Grafik der Gegner, Waffeneffekte oder die Umgebungsgrafik?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Rune

Wikinger-Saga

Heyhey, Wicki: Mit Hilfe der *Unreal*-Engine entsteht das 3D-Fantasy-Actionspiel *Rune*; die Arbeit daran teilen sich die *Unreal*-Designer von Epic MegaGames und Humanhead, eine Abspaltung der *Hexen*-Macher Raven Software. Als Wikingerkrieger Ragnar kämpfen Sie mit mittelalterlichen Waffen gegen Monster, wie man sie sonst nur aus nordischen Mythen kennt. Gathering of Developers (g.o.d.) will das Spiel im Sommer 2000 auf den Markt bringen.



Bereits mit den ersten Skizzen schürt Epic die Vorfreude.

South Park

Makabre Cartoon-Ballerei

In den USA Kult, bald auch bei uns? Aus der Zeichentrick-Serie *South Park* (demnächst auf RTL) hat Acclaim einen mehrspielerfähigen 3D-Action-Shooter auf Basis der *Turok 2*-Engine gezaubert. Freuen Sie sich schon jetzt auf Kyle, Stan, Kenny, Jesus und Santa, zielsicher am guten Geschmack vorbeizündende Gags, fünf umfangreiche Kapitel und ein Waffenarsenal, das vom Schneeball bis zum Eier-verschießenden Huhn reicht.



Selbst harmlose Schneeballschlachten arten in ein tödliches Gemetzel aus.

Decay

Sensationelle 3D-Grafik

Keiner will's so recht glauben, daß die fast schon fotorealistischen Screenshots des 3D-Actionshooters Decay wirklich aus dem Spiel stammen. Hersteller Insomnia Software weist „Das ist bestimmt vorgerendert!"-Verdächtigungen jedenfalls weit von sich. *Decay* wird ein mehrspielerfähiger 3D-Shooter mit hohem Puzzle-Gehalt und Rollenspielelementen; als Berufskiller in einer düsteren, *Blade Runner*-kompatiblen Science Fiction-Welt kämpfen Sie gegen korrupte Konzerne und Syndikate. Technologisch soll das Programm alle Grafikkarten-Register ziehen, wenn es (frühestens) Anfang 2000 erscheint.

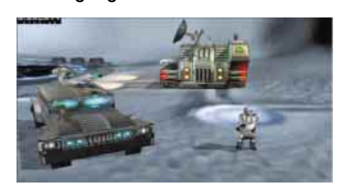


Unglaubliche Grafikqualität: Kann Insomnia Software die Versprechen einhalten?

Soldier

Spiel zum Film

Erst im Sommer erscheint das dazugehörige 3D-Actionspiel zum nächsten Kurt Russell-Streifen Soldier (kommt Anfang Februar bei uns in die Kinos), bei dem sich Hersteller Southpeak Interactive grob an der Handlung des Films orientiert. Wenn Sie sich einen der fünf Charaktere ausgesucht haben, dürfen Sie sich an anspruchsvolle Aufgaben (Geiseln befreien, Eskorten, Sabotageaktionen) heranwagen, bei denen Sie Ihre Plasmakanonen, Raketen- und Flammenwerfer und Maschinengewehre gut gebrauchen können.



Muß ohne den Auftritt von Kurt Russell auskommen: das Spiel zum Film Soldier.

Starshot – Panik im Space Circus

Drolliger Plattform-Spaß von Infogrames

Der Titel läßt auf Kindersoftware à la *Bauer Bonks Buchstabenhof* schließen, ist aber in Wirklichkeit ein quietschbuntes 3D-Jump & Run, dessen Engine stufenloses Rotieren und Zoomen ermöglicht. Sternenjongleur Starshot tobt über sieben Planetenwelten, um neue Attraktionen für den gebeutelten Space Circus zu finden. Über 300 verschiedene Gegner wollen unter anderem mit geschleuderten Sternen ausgeschaltet werden. Schon im März will Infogrames die PC-Fassung veröffentlichen.



Ein neuer Stern am Jump & Run-Himmel? Infogrames schickt Starshot ins Rennen.

Hells Angel

Hölle auf Erden

Alien Phobia hat die 3D-Engine eines mittlerweile indizierten 3D-Shooters von Activision lizenziert und wird darauf aufbauend bis Ende 1999 ein eigenes Actionspiel realisieren. Besonderheit: Zu Spielbeginn weisen Sie Ihrer Figur Attribute (Stärke, Erfahrung, Geschick etc.) zu, die sich im Laufe der Kampagnen steigern. An den 40 Schauplätzen warten Motorräder, Autos, Helikopter und sogar UFOs auf Sie, die Sie sich zwecks Fortbewegung einfach „ausleihen".

TELEGRAMM

+++ Niedliche Grafik, ausgefuchstes Leveldesign und witzige Gegner – das sind auch die Zutaten der Fortsetzung zum letztjährigen Jump & Run-Knüller *Croc*. In neuen, größeren Welten (Westernstädte, Steinzeitszenarien etc.) ledert Krokodil *Croc* seine Gegner mit spektakulären Tricks ab. Noch vor Ostern wird das Spiel in Deutschland erscheinen. +++ Die neuen Abenteuer von Ubisoft-Maskottchen *Rayman* sind für Juni 1999 vorgesehen: Der Publikumsliebling wird durch 13 Welten sprinten, vollgestopft mit Geheimnissen und fiesen Gegnern. Dolby Surround-Sound und grandiose Effekte sollen *Rayman 2* zu einem der technisch spektakulärsten Jump & Runs machen. +++

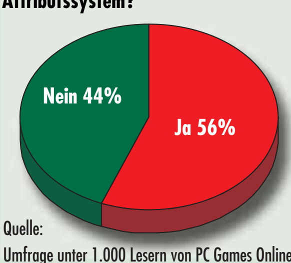




Thomas Borovskis sucht seine Wurzeln

„Zurück zu den Wurzeln" lautet eines der wichtigsten Schlagwörter unserer Zeit. Daß sich das auch auf Computerspiele bezieht, war mir bis vor kurzem allerdings unbekannt. Schon oft habe ich mich an dieser Stelle über die unnötige Vermischung von Genres beschwert, die meiner Meinung nach zu einer **„Verschnellkostung" des Rollenspiels** (Stichwort: Action-RPG) führen kann. Klar – man muß den Herstellern zugestehen, daß sie ihre Spiele in erster Linie für die breite Masse entwickeln. Und wenn sich ein *Diablo* nun mal so gut verkauft wie kein anderes RPG, tendieren eben viele Hersteller zu leichtverdaulicher Kost anstatt zum **traditionell-komplexen Attributssystem**. Inzwischen hat sich der Wind aber gedreht. Gerade am Beispiel von *Baldur's Gate* läßt sich die „Retro-Tendenz" sehr gut belegen: Von den ca. 50.000 Exemplaren, die Interplay in Deutschland ausgeliefert hat, sind vielerorts nur noch Einzelstücke vorhanden – und das trotz des komplizierten AD&D-Regelwerks! Gleiches gilt für andere Genres: Der Zwang, im Strategiebereich alles in Echtzeit zu präsentieren, hat dem Genre auf lange Sicht nicht nur genützt, sondern auch geschadet. Wie gut, daß viele Hersteller inzwischen wieder **Mut zum Rundenbasierten** haben. Oder können Sie sich ein *Alpha Centauri* bzw. ein *Civ: Call to Power* mit einer Echtzeit-3D-Engine vorstellen? Ich hätte damit wohl meine Probleme...

Brauchen Rollenspiele ein komplexes Attributssystem?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Rage of Mages 2

Fortsetzung so gut wie fertig

Rollenspiele wie am Fließband produzieren – das beherrscht offenbar Monolith Productions. Zwar wurde *Rage of Mages* erst im Herbst ´98 veröffentlicht, doch Teil 2 (Untertitel: *Necromancer*) steht bereits kurz vor der Fertigstellung. In über 40 Missionen bekämpfen Sie Ihre Gegner in Echtzeit mit brandneuen Zaubersprüchen und können dabei auch auf die Hilfe von alliierten Orcs, Trollen und Menschen zählen. Die Mehrspieler-Karten eignen sich für bis zu 16 Spieler. Eine Testversion erwarten wir für die kommende Ausgabe.



Für Rage of Mages 2 wurde die Engine des ersten Teils geringfügig verbessert.

Baldur's Gate

Zusatz-CD schon im April



Kein Aprilscherz: Bereits in zwei Monaten soll das Add-On zum Spitzen-Rollenspiel *Baldur's Gate* auf den Markt kommen. Derweil melden die Interplay-Niederlassungen rund um den Globus sensationelle *Baldur's Gate*-Verkaufszahlen, die in dieser Größenordnung selbst den Hersteller überrascht haben. Die erste Auflage war vielerorts in Rekordgeschwindigkeit vergriffen, so daß nachproduziert werden mußte. Um so tragischer der Fauxpas in der vergangenen Ausgabe: In Anbetracht der Begeisterung von Haupttester Kusenberg und der hochprozentigen Wertung war wohl jedem Leser klar: Das Ding hat 'nen Award verdient! So ist es dann auch, doch das Prädikat wurde im Artikel leider unterschlagen. Hiermit wird es posthum feierlich nachgereicht: Herzlichen Glückwunsch, Interplay!

Galador

Bezauberndes Adventure von Topware Interactive

Es gibt sie noch, die guten alten 2D-Grafik-Adventures im Stil von *Monkey Island 3* oder *Baphomet's Fluch*. Eines davon stammt von TopWare Interactive, hieß bis dato *„The Prince & the coward"* und wird im März 1999 als *Galador – Der Fluch des Prinzen* in die Läden kommen. Das nach *Jack Orlando* bereits zweite Adventure des Mannheimer Herstellers will sich gegenüber *Grim Fandango* mit aufwendigen Comic-Animationen, viel Humor und einer spannenden Story behaupten, die auf dem Roman eines polnischen Fantasy-Autors beruht.



In der Rolle eines verwunschenen Prinzen durchstreift der Held handgemalte, farbenprächtige 2D-Landschaften.

Vampire

Blutsbrüder

Im Auftrag von Activision arbeitet Nihilistic Software an einem grafisch höchst beeindruckenden 3D-Fantasy-Rollenspiel namens *Vampire: The Masquerade*, das auf den gleichnamigen Rollenspiel-Büchern des US-amerikanischen White Wolf-Verlags basiert. Das größtenteils aus Ex-LucasArts-Mitarbeitern bestehende Team um Nihilistic-Gründer Ray Gresko peilt einen Veröffentlichungstermin im Herbst 1999 an.

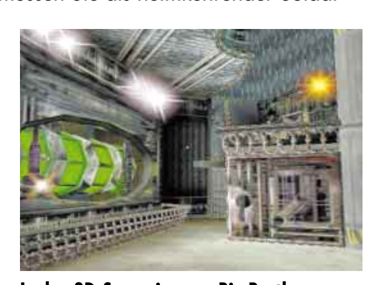


Trotz der frühen Entwicklungsphase macht die Grafik bereits einen sehr fortgeschrittenen Eindruck.

Big Brother

...läßt Sie nicht aus dem Auge

Wo der George Orwell-Roman 1984 aufhört, fängt *Big Brother* erst so richtig an: Verfolgt von unzähligen Überwachungskameras, die jeden Ihrer Schritte aufzeichnen, müssen Sie als heimkehrender Soldat Ihre verschwundene Verlobte ausfindig machen. Im Frühjahr ´99 will Media-X das 3D-Adventure in die Läden stellen.



In den 3D-Szenarien von Big Brother dürfen Sie sich völlig frei bewegen.

TELEGRAMM

+++ Für das ursprünglich von Virgin produzierte Rollenspiel *Swords & Sorcery* sind ab sofort die Westwood Studios (*Lands of Lore 3*) verantwortlich. Designt wird das Spiel von David Bradley, der mit seiner *Wizardry*-Serie in die Annalen der Computerspiel-Historie eingegangen ist. Release: noch in dieser Jahreshälfte. +++ Nicht verwirren lassen: Das verschiedentlich erwähnte Rollenspiel *Odium* des polnischen Metropolis-Teams (*RoboRumble, Galador*) heißt hierzulande *Gorky 17* und wird von TopWare Interactive eingedeutscht. Für die USA hat sich Monolith Productions die Rechte gesichert; inhaltlich sind *Odium* und *Gorky 17* identisch. +++ Ursprünglich war's nur für die Sony PlayStation vorgesehen, jetzt planen Eidos Interactive und Crystal Dynamics auch eine PC-Umsetzung des mit Spannung erwarteten 3D-Adventures *Legacy of Kain: Soul Reaver.* +++

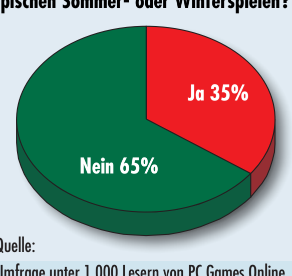




Florian Stangl und die Olympiade

Sieh an, wer hätte das gedacht! Zwei Drittel unserer Leser haben kein Interesse an Produkten zu den Olympischen Spielen im Sommer und Winter. Dabei waren vor etlichen Jahren Titel wie *Summer Games* und *Winter Games* wahre Highlights und zusammen mit ein paar Freunden das Beste für jede anständige Party. Die Gründe für das geschwundene Interesse sind vielfältig: EA Sports, der unangefochtene Marktführer in Sachen Sportspiele, konzentriert sich lieber auf eine bestimmte Sportart wie Fußball, Eishockey oder Basketball. Der damit gesetzte Qualitätsstandard ist ungeheuer hoch und heutzutage kaum noch in das komplette Olympische Programm umzusetzen. Nehmen wir mal Disziplinen wie Zehnkampf, Biathlon, Radrennen und Bobfahren. Damit diese Sportarten ansprechend programmiert werden können, muß viel Zeit und Geld investiert werden. Motion Capturing, Lizenzverhandlungen, Physiksysteme und das Ausbalancieren der Steuerung sind unheimlich zeitaufwendig, da es noch keine Erfahrungswerte damit gibt. Daher erscheinen so gut wie keine Olympischen PC-Spiele. Und wo kein Angebot, da ist auch selten die Nachfrage vorhanden. Immerhin können sich ein Drittel unserer Leser – also rund 180.000 potentielle Kunden – ein solches Produkt vorstellen. Vielleicht versucht es doch einmal ein Hersteller.

Wollen Sie ein Sportspiel zu den Olympischen Sommer- oder Winterspielen?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

WCW Nitro

Prügelknaben

Videokonsolen-Besitzer können sich über die Auswahl an ordentlichen Wrestling-Sportspielen nicht beschweren. Damit das künftig auch für die PC-Klientel gilt, setzt THQ den PlayStation-Hit *WCW Nitro* um. In der Hauptrolle: 60 Stars der WCW und NWO mit ihren typischen Special Moves. 3D-beschleunigte Grafik, Force Feedback-Unterstützung und ein Mehrspieler-Modus sollten ab Ende Februar auch höchste Ansprüche zufriedenstellen.



Wrestling-Action wie im Fernsehen: WCW Nitro holt die Stars auf den Bildschirm.

Midtown Madness

Nächster Microsoft-Renner

Alles anschallen: Jetzt ist Schluß mit harmlosen Motocross- und Monstertruck-Querfeldeinrennen. In Microsofts *Midtown Madness* brettern Sie mit zehn verschiedenen Flitzern durch die originalgetreu nachgebaute Innenstadt von Chicago – komplett mit Fußgängern, Verkehrsstaus, Baustellen und Radarfallen. Zu den fünf Spiel-Modi des Nachfolgers gehören auch Verfolgungsjagden im *Need For Speed 3*-Format. Ab Juni ´99 dürfen Sie das Bodenblech durchtreten.



Auf dem Sprung: In Al Bundys Heimatstadt liefern Sie sich wilde Verfolgungsjagden mit Ford Mustangs und Trucks – waghalsige Stunts inbegriffen.

Rally Masters

Zur Strecke gebracht

Die ersten vielversprechenden Screenshots von *Rally Masters: Race of Champions* aus dem Hause Gremlin Interactive sind da. Entwickelt wird das Rennspiel von Digital Illusions CE, jenem schwedischen Team, das auch das grafisch sehr eindrucksvolle *Motorhead* produziert hat. Ein Release-Termin steht noch nicht fest.





Sie fürchten weder Schnee noch Schlamm: Rally Masters könnte Colin McRae Rally die Spitzenstellung streitig machen.

Puma Street Soccer

Straßenschlacht

Das Spiel zum allsommerlichen In-Sport kommt von der italienischen Firma Pixelstorm und ist in enger Zusammenarbeit mit dem namensgebenden Herzogenauracher Sportartikel-Hersteller entstanden: *Puma Street Soccer*. Voraussichtlich ab März ´99 kicken zweimal vier Spieler auf einem abgeschlossenen Areal; mehrere Bodenbeläge (Beton, Holz, Gras) haben Einfluß auf die Ballphysik und die Kondition der Spieler.



Schneller und härter als FIFA 99: PSS setzt den Trendsport realistisch um.

Autobahn Raser 2

Von wegen Richtgeschwindigkeit

Tempo 110-Schleicher auf der linken Spur, ohne Vorwarnung ausscherende LKWs, fiese Radarfallen: 300.000 mehr oder minder begeisterte Käufer warten gespannt auf *Autobahn Raser 2*. In den Niederlanden bereits erhältlich, wird das unkomplizierte Rennspiel von Davilex bis zur Veröffentlichung im Sommer 1999 an das deutsche Streckennetz angepaßt. Der Fuhrpark besteht aus Fahrzeugen, die an bekannte Modelle (Opel Astra, VW Beetle, BMW Z3, Porsche 911, Mercedes SLK, Lamborghini Diablo) angelehnt sind. Alle gängigen 3D-Karten werden unterstützt.



Auch in der deutschen Version werden Sie an markanten Bauwerken vorbeirasen.

TELEGRAMM

+++ Aus Insider-Kreisen sind bereits erste Details zu *Need For Speed 4* durchgesickert: Unter anderem sind Sie demnächst mit einem Ford Falcon XR8 unterwegs; auch BMWs, Porsches und Trans Ams sind im Gespräch. Die neue Engine verspricht neben stark verbesserter Grafik mehr Realismus und höhere Gegner-KI. +++ *Billard Nights* heißt die neue, extrem realistische Billard-Simulation von Archer McLean und seinem Awesome-Team. Zwischendurch darf man auch zum Snooker-Queue oder zum Dartpfeil greifen. 3D-Grafikkarten werden unterstützt. +++ Eine Marktlücke füllt sich: Das französische Carapace-Team arbeitet an einer Beachvolleyball-Simulation. +++





Strategie & WiSims

Petra Maueröder über das Ende einer Ära

Halten Sie Hexagonstrategiespiele noch für zeitgemäß? Genauso gut hätten wir fragen können: Was ist Ihnen lieber - VGA- oder SVGA-Grafik? Oder: Zahlen Sie lieber 50 oder 80 Mark für ein neues Computerspiel? Lange Zeit hatten beispielsweise die Blue Byte-Klassiker *Battle Isle 1* und *2* oder auch *Historyline 1914-1918* den Status eines Straßenfegers. Doch dann kam 1995. Und mit ihm *Command & Conquer*. Tragischerweise zeitgleich mit *Battle Isle 3*. Eines dieser beiden Spiele floppte. **Seitdem gilt die Faustregel: Selbst hochklassige Hexagonstrategiespiele (*Dynasty General, Panzer General 3D* etc.) liegen wie Blei in den Regalen** und können mit der grafisch aufgemotzten, spielerisch weit attraktiveren und innovativeren Konkurrenz nicht mehr mithalten. Denn das alte Komplexitäts-Argument zählt längst nicht mehr: **Clever designte Spiele wie *Commandos* beweisen, daß sich Anspruch und schicke Grafik nicht ausschließen müssen.** Das gleiche Spiel hat auch widerlegt, daß die Spieler eine Abneigung gegen historische Szenarien hätten – eine immer wieder gern genommene „Ausrede" so manches ewiggestrigen Herstellers. Warum sich noch kein Designer an einen Echtzeit-*Panzer General* (gerne mit etwas abgespeckter Komplexität) herangetraut hat, ist mir umso unbegreiflicher. Ich bin skeptisch, ob die Spieler zumindest grafisch konkurrenzfähigen Titeln wie Ikarions *Demonworld 2* eine Chance geben.

Halten Sie Hexagonstrategiespiele noch für zeitgemäß?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

The Sims

Was Maxis für 1999 plant

Die beiden nächsten Projekte des *SimCity* 3000-Herstellers stehen fest: Anstatt einer ganzen Stadt simuliert *The Sims* das Leben einer kleinbürgerlichen Familie, die sich soeben ein Häuschen im Grünen geleistet hat. *SimMars* verlagert das *SimCity*-Spielprinzip auf den roten Planeten, wo Sie sich um das Überleben einer Kolonie kümmern. Beide Spiele wird Maxis erstmals Mitte Mai auf der E3 in Los Angeles zeigen.



Auf der SimCity 3000-CD-ROM macht ein kurzer Trailer neugierig auf The Sims.

Siedler 3

Obskure Zusatz-CD-ROM

Von wegen „50 Spiele, Savedgames, Tips & Tricks und Strategien": Die unautorisierte Zusatz-CD-ROM *Neue Horizonte* für *Die Siedler 3* besteht größtenteils aus gespeicherten Spielständen; vom Erwerb des Pakets kann daher nur abgeraten werden. Blue Byte hat sich bereits von der CD-ROM distanziert und plant indes eigene (offizielle) Add-Ons, die ab diesem Frühjahr auf den Markt kommen sollen.

Pharaoh

Caesar 3-Nachfolger

Die Entwickler des Aufbaustrategiespiels *Caesar 3* basteln bereits an dessen Nachfolger: *Pharaoh* spielt im alten Ägypten, wo Sie zwischen den Jahren 2900 bis 700 vor Christus Weltwunder und Monumente wie die Pyramiden oder die Sphinx errichten. Grafik und Gameplay von *Pharaoh* dürften sich an *Caesar 3* orientieren, das weltweit bislang mehr als 400.000 Mal verkauft wurde.

SubTitans

C&C unter Wasser

Im netzwerkfähigen Unterwasser-Echtzeit-Strategiespiel des australischen Herstellers Megamedia bekämpfen sich zwei menschliche und eine außerirdische Kultur mit torpedobestückten U-Boot-Flotten. Auf dem 3D-Meeresgrund sammeln Sie Rohstoffe zur Errichtung von Stützpunkten und zur Einheiten-Produktion (es gibt über 70 verschiedene, die obendrein an Erfahrung zulegen); Tunnel und Höhlensysteme ermöglichen völlig neue Taktiken. Bis zum 2. Quartal 99 müssen sich die Echtzeit-Strategie-Fans allerdings noch gedulden.



Der Grafikstil (800x600, 65.000 Farben) erinnert stark an Blizzards StarCraft.

Airline Tycoon

Add-On angekündigt

Für den 15. Mai plant Spellbound Software eine Zusatz-CD-ROM zur Fluglinien-Wirtschaftssimulation *Airline Tycoon*. Im Gepäck: zehn neue Missionen, Fracht-Transporte, zusätzliche Flugzeug-Ausstattung (Triebwerke, Reifen, Cockpit, Sicherheitsniveau), weitere Flughäfen und Flieger, verbesserte Benutzeroberfläche, mehr Sprachausgabe und ein Netzwerk-Modus für vier Spieler (mit neuen, fiesen Sabotage-Möglichkeiten). Interessierte Beta-Tester können sich unter dem Stichwort *Airline Tycoon* bei der Redaktion (Adresse siehe Impressum) melden.



Das Gebäude auf der linken Seite dient als Lager für die Luftfracht.

Shadow Company

Akte X-Sprecherin engagiert

Normalerweise leiht sie ihre Stimme der Kollegin von Fox Mulder in den deutschen *Akte X*-Folgen, demnächst ist sie auch im 3D-Echtzeit-Strategiespiel *Shadow Company* (Release: April 99) von Interactive Magic zu hören: Franziska Pigulla. Die Synchronsprecherin von Gilian Anderson alias FBI-Special Agent Scully wird in diesem Titel eine der Hauptrollen (Chloe Marco) übernehmen.



TELEGRAMM

+++ Die Sierra Studios arbeiten an einem dritten Teil der Bürgerkriegs-Strategiespielserie *Civil War Generals*. +++ Laut Blue Byte ging das Aufbaustrategiespiel *Die Siedler 3* weltweit mehr als eine Million Mal über den Ladentisch; in Deutschland geht man von 300.000 *Siedler*-Käufern aus, bis Jahresmitte soll die 500.000 Stück-Marke übertroffen werden. +++ Das innonics-Aufbaustrategiespiel *Land der Hoffnung* von den Aufschwung Ost-Programmierern erscheint nun definitiv am 29. März 1999. +++ *The Second Century (Das zweite Jahrhundert)* heißt die offizielle Zusatz-CD für das Eisenbahn-Aufbaustrategiespiel *Railroad Tycoon 2*, das im 2. Quartal 1999 erscheint. Highlights: Neue Kampagnen, neue Züge (ICE, TGV), Hängebrücken, neue Gebäude. +++ Das Gangsters-Team von Hothouse hat ein Strategiespiel im *Pirates*-Format in Arbeit. In Cutthroats (Halsabschneider) gründen Sie Ihre ganz private Seeräuberflotte und machen die Weltmeere unsicher. +++ Auf just der gleichen Grundidee basiert *Der Korsar* von Microids/Infogrames, das bereits im Februar erscheint. +++





Harald Wagner über die Moral von der Geschicht

Unmoralische Spielinhalte verrohen unsere Jugend, stumpfen sie durch realistische Gewaltdarstellungen ab und erzeugen amoklaufende Wahnsinnige. Obwohl in der Tat bereits ein jugendlicher Computerspieler mit einer Axt seine Familie gemeuchelt hat, darf man getrost davon ausgehen, daß die meisten Jugendlichen eine Unterscheidung von Spiel und Wirklichkeit zustande bringen. Dennoch ist Gewalt in Computerspielen und ihre Wirkung auf die angeblich so unmündige Jugend oft genug ein Thema in den Medien. Dabei sind es nicht zuletzt die Medien selbst, die reale Gewalt und Computerspiel miteinander verbinden. **Wenn TV-Sender herkömmliche Simulationen zur Kriegsberichterstattung verwenden** (wie vor einiger Zeit ein mit *Jane's F-15* und *Fleet Command* illustrierter NBC-Report über den jüngsten Irak-Einsatz der US-Navy), dann darf man sich nicht wundern, daß die Schrecken des Krieges kaum noch jemandem bewußt sind. Gleichzeitig sollten sich aber auch die Spiele-Designer in der Pflicht fühlen, derart unglückliche Verbindungen gar nicht erst entstehen zu lassen. Worin besteht denn beispielsweise der Spielspaß oder die Motivation, ein irakisches Stadtzentrum in Schutt und Asche zu legen? James Bond (ein Held auch der verbohrtesten Erziehungsberechtigten und Zeigefinger-Heber) **erzeugt bei seinen phantasievollen und völlig unrealistischen Einsätzen mehr Spannung, als er es in einer realen Welt jemals könnte.**

Finden Sie es moralisch bedenklich, wenn derzeit stattfindende Kriege als Schauplatz für Simulationen dienen?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Ka-52 Team Alligator

Team Apache-Nachfolger kommt Ende 1999



Der Ka-52-Kampfhubschrauber ist bei der russischen Armee im Einsatz.

Der Hersteller von fliegenden Klassikern wie *MiG-29 Super Fulcrum*, *AV8-B Harrier Assault* oder kürzlich *Team Apache* hat den nächsten Titel der *Team Combat*-Serie angekündigt, der allerdings erst Ende 1999 auf den Markt kommt: Mit *Ka-52 Team Alligator* simuliert Simis den russischen Ka-52-Kampfhubschrauber. Die Missionen werden in eine fortlaufende Handlung eingebunden sein; im Mehrspieler-Modus wird man auch Einsätze in Kooperation mit anderen Piloten fliegen können.

A-10 Warthog

Fliegendes „Warzenschwein"

3D-Karten-Unterstützung, dynamische Lichtverhältnisse, wirklichkeitsgetreue Wettereffekte, ein virtuelles Cockpit, Mehrspieler-Unterstützung für bis zu acht Spieler – lang ist die Liste an Features, die die Designer der *AH-64D Longbow*-Serie für die Nachfolge-Simulation planen. Anvisiert für Ende März, verspricht Jane's eine von Grund auf neu entwickelte Engine sowie eine vereinfachte Steuerung.



A-10 Warthog nutzt die Fähigkeiten moderner 3D-Grafikkarten aus.

Eurowings Collection

Vom Passagier zum Pilot



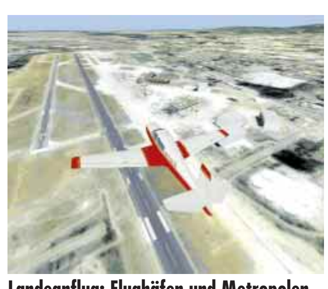
Sowohl innen als auch außen entsprechen die Jets exakt der Realität.

Mit sechs originalgetreu bemalten Eurowings-Flugzeugen (Deutschlands größter privater Fluglinie) steuern Sie die Flughäfen von Dortmund, Paderborn/Lippstadt und Nürnberg an. Das Add-On für den *Microsoft Flight Simulator 98* aus dem Hause Aerosoft ist in enger Zusammenarbeit mit Eurowings entstanden und wird ab sofort für 70,- Mark angeboten.

Flight Unlimited 3

Alle Wetter!

Hier kleben Ihnen keine gegnerischen ME-262s im Nacken und feuern auf Ihre Tragflächen: *Flight Unlimited 3* von Looking Glass richtet sich erneut an die Zielgruppe der „Sonntagsflieger"; einen Hauch von Action bringen die spektakulären Kunstflug-Einlagen ins Spiel. Mehr Realitätsnähe erhält *Flight Unlimited 3* durch die sich permanent ändernde Wetterlage – inklusive Schnee, Dunstschleiern, Nebelfeldern und den laut Looking Glass „schönsten Regentropfen aller Zeiten". Ab Mitte 1999 haben Sie die Wahl aus fünf Flugzeugen, aus denen Sie die 65.000 Farben-Landschaft mit ihren animierten Objekten genießen können.



Landeanflug: Flughäfen und Metropolen wurden naturgetreu nachgebildet.

FLY!

Flight Unlimited-Alternative

In der Simulation von Terminal Reality (*Monster Truck Madness 1 + 2*) tun Sie genau das, was der Titel dezent andeutet: fliegen. Und zwar mit voraussichtlich drei Propellermaschinen sowie einem Business-Jet. Jeweils 100 Quadratmeilen rund um New York, Los Angeles, San Francisco, Dallas und Chicago werden simuliert und mit 3D-Objekten wie Wolkenkratzern und Flughäfen verziert. Die Designer legen vor allem Wert darauf, daß wirklich alle Instrumente im Cockpit wie ihre Vorbilder in der Realität funktionieren und tatsächlich benutzt werden können. Der Konkurrent für *Flightsimulator 98 & Co.* wird Force Feedback-Joysticks unterstützen und im März 1999 erscheinen.

Die FLY!-Grafik muß sich hinter Mitbewerbern wie Pro Pilot 98 nicht verstecken.

TELEGRAMM

+++ Für den *Microsoft Flight Simulator 98* bietet Interactive Magic die *RAF Collection* an, die mehr als 30 berühmte Modelle der britischen Royal Air Force aus den Jahren 1930 bis 1995 simuliert – inklusive „echtem" Motorensound und realistischen Instrumenten. +++ Eigene Cockpits für den *Microsoft Flugsimulator 98* entwerfen – diesen Traum erfüllt Panel Designer von Aerosoft. Anzeigen und Schalter dürfen beliebig editiert und positioniert werden. Preis: 70,- Mark +++





Die aktuellen Versionsnummern diverser Spiele:

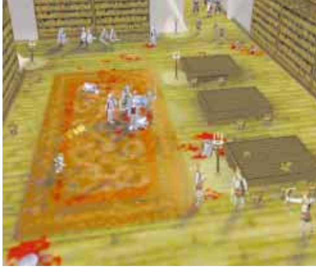
Spiel	Version	Ausgabe
Airline Tycoon	v1.27	3/99
Anno 1602: NINA	Patch #2	2/99
BattleZone	v1.4	12/98
Bundesliga Manager 98	v2.0a	12/98
Caesar 3	v1.0.1.0	3/99
Carmageddon 2	v2.0	3/99
Colin McRae Rally	(euro)	3/99
Commandos	v1.1	11/98
Creatures 2	v1.04	9/98
Dark Earth	v1.1	12/98
Dark Reign	v1.4	9/98
Delta Force	Fix #1	2/99
Descent Freespace Silent Threat	Patch #1	3/99
Descent Freespace	v1.06	3/99
Diablo	v1.07	12/98
Die by the Sword	v1.04	8/98
Dominion	v1.1	10/98
Dune 2000	v1.3	1/99
F1 Racing Simulation	v1.09	7/98
F-22 ADF	v1.544	11/98
Falcon 4.0	v1.03	3/99
Fallout 2	v1.02D Beta	3/99
FIFA 98	v1.4	8/98
FIFA 98	Voodoo2	7/98
Final Fantasy 7	Cyrix/Riva	1/99
Flying Corps Gold	v1.11y	7/98
Formel 1 ´97	Voodoo2	7/98
Forsaken	29-09	12/98
Gangsters	v1.01	3/99
Grim Fandango	v1.01	3/99
H.E.D.Z.	Win95	12/98
Heretic 2	v1.01	3/99
I-War	3Dfx	12/98
King's Quest 8	v1.2	3/99
KKND 2	DPlay-Patch	3/99
Knights & Merchants	v1.32	1/99
Longbow 2	v2.09	12/98
Longbow Gold	3Dfx	10/98
M.A.X. 2	v1.4	12/98
Madden NFL 99	Patch-Paket	3/99
Mech Commander	v1.8	9/98
Might and Magic 6	v1.1	9/98
Monopoly Star Wars	v1.03b	7/98
Monopoly: WM-Edition	Patch	8/98
Moto Racer	v3.22	9/98
Motorhead	v1.4	9/98
Myth 2	v1.1	3/99
Need for Speed 3	Patcher	2/99
NHL 99	Patch #1	2/99
Nice 2	v1.0.2	3/99
Populous – The Beginning	v1.01	3/99
Pro Pinball – Big Race USA	v1.18	3/99
Racing Simulation 2	v1.03	3/99
Railroad Tycoon 2	v1.03	3/99
Rainbow Six	v1.04	2/99
Red Baron 2	v1.05	7/98
Red Baron	3D-Patch	1/99
Return Fire 2	Patch #1	3/99
Return To Krondor	v1.0.0.6	3/99
Seven Kingdoms	v1.11	7/98
Shogo	v1.1a	1/99
Soldiers at War	v1.1	10/98
Spearhead	v1.1	1/99
Spec Ops	v1.3	9/98
StarCraft	v1.04	3/99
Tex Murphy: Overseer	v1.03	12/98
Tomb Raider 3	Patch #1	3/99
Trespasser	v1.1	2/99
Unreal	OpenGL v0.91	11/98
Unreal	v220Beta	3/99
Vigilance	v1.1	3/99
Wargames	Patch	11/98
World War 2 Fighters	v1.05F	3/99
X-COM: Interceptor	v1.2	9/98
Z	Win98	11/98

* Neuzugänge sind farbig gekennzeichnet. Alle auf dieser Seite erwähnten Patches finden Sie auch auf der aktuellen Cover-CD-ROM.

Myth 2

Rückruf-Aktion in den USA

Bungie Software im Pech: Der Hersteller des blutigen 3D-Echtzeit-Strategie-Gemetzels *Myth 2: Soulblighter* (Test in PC Games 2/99) hat in den USA vorsichtshalber alle bereits ausgelieferten Packungen zurückgerufen und neue CD-ROMs pressen lassen. Grund: Ein zu spät erkannter Bug im Deinstallier-Programm sorgt im schlimmsten Fall dafür, daß der komplette Festplatten-Inhalt gelöscht wird (passiert nur, wenn Spiel oder Demo im Hauptverzeichnis installiert werden). In der deutschen Version sowie in der neuesten Demo-Version tritt dieser Fehler nicht auf.



Die Käufer der deutschen Version sind vom Deinstallations-Bug nicht betroffen.

StarCraft

Update auf Brood War-Niveau

Nach der Veröffentlichung der Zusatz-CD *Brood War* bringt Blizzard alle *StarCraft*-Versionen in ein einheitliches Format. Der Patch mit der Version 1.04 gleicht in erster Linie die vielfältigen Änderungen der Einheiten-Eigenschaften (Geschwindigkeit, Reichweite, Hitpoints etc.) an, ergänzt aber auch zusätzliche Features. So ist es möglich, alle eingegrabenen beziehungsweise getarnten Einheiten desselben Typs mit einem simplen Doppelklick zu markieren. Neben der Eliminierung kleinerer Bugs wurde der Editor (StarEdit) mit einer Fülle neuer Funktionen ausgestattet.



Der Patch zwingt StarCraft-Profis zum Anpassen ihrer gewohnten Taktiken.

Railroad Tycoon 2

Höchste Eisenbahn

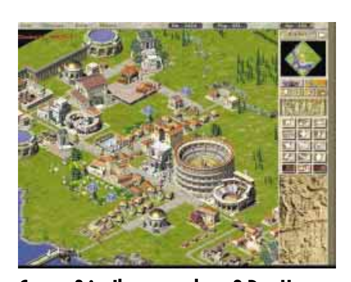
Zug um Zug merzt Hersteller Pop Top Software all die kleinen Probleme aus, mit denen sich Eisenbahn-Pioniere im Aufbau-Strategiespiel *Railroad Tycoon 2* herumschlagen müssen. Die aktuelle Version 1.03 erleichtert das Verlegen von Schienen, behebt Synchronisationsprobleme im Mehrspieler-Modus, und im Optionsmenü finden Sie nun eine nützliche Autosave-Funktion, die regelmäßig einen Spielstand anlegt.



Das Plazieren von Schienen wird mit der neuesten Version erheblich komfortabler.

Caesar 3

Weniger Fehler, mehr Features

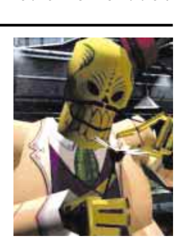


Caesar 3 ist Ihnen zu schwer? Das Update entschärft den Schwierigkeitsgrad.

Das Leben römischer Feldherren etwas angenehmer macht das *Caesar 3*-Update: Neben der Korrektur vieler Kleinigkeiten (Präfekte laufen nicht mehr an Bränden vorbei; Plazas werden nicht länger doppelt in Rechnung gestellt) optimiert die neue Version vor allem den Transport von Gütern zwischen den Warenhäusern. Obendrein gibt es jetzt vier zusätzliche Schwierigkeitsstufen, die sich während des Spiels jederzeit ändern lassen – genauso wie die göttlichen Ereignisse.

Grim Fandango

wird zum „Text-Adventure"



An einigen Schlüsselstellen im LucasArts-Adventure kann es durchaus zu Systemabstürzen kommen, wenn Sie bestimmte Aktionen auslösen. Genau das verhindert die Version 1.01. Auf Anregung vieler *Grim Fandango*-Spieler sind nun auch die Zwischensequenzen mit Untertexten versehen.

TELEGRAMM

+++ Wer sich die deutsche Version der Referenz-Flugsimulation *Falcon 4.0* zulegt, bleibt von vielen Bugs verschont, die im englischen Original für Frust sorgten. Für letztere ist mittlerweile ein Patch mit der Version 1.03 erhältlich. +++ *Airline Tycoon 1.27* verfügbar: Zusätzliche Abfragen verhindern, daß die Personal- und Auftrags-Berater falsche Empfehlungen abgeben. +++ Schneller, als die Polizei erlaubt, hat Eidos Interactive einen Bugfix (Version 1.01) für das hochkomplexe Strategiespiel *Gangsters – Organisiertes Verbrechen* arrangiert. Dadurch werden unter anderem einige Probleme ausgemerzt, die im Zusammenhang mit dem Kopierschutz aufgetreten sind. +++

Tomb Raider 3

Patch öffnet Tür und Tor

Fehlende Texturen, unsichtbare Türen in Level 2, Schwierigkeiten mit AWE 64-Soundkarten und ein „Hängenbleiben" im Indien-Szenario verhindert ein Patch für das jüngste Lara Croft-Abenteuer, der für die deutsche Version geeignet ist.





In dieser Liste finden Sie aktuell erhältliche Budget-Software.

Titel	Empf. VK
Sierra Originals (Havas Interactive)	
Best of Sierra	DM 59,95
Gabriel Knight 2	DM 49,95
Gabriel Knight Mysteries	**DM 49,95**
King's Quest 6	DM 29,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 7	DM 29,95
Lords of the Realm 2	DM 29,95
Classics (Funsoft)	
Monkey Island Special	DM 29,95
Rebel Assault 2	**DM 39,95**
Shadows of the Empire	**DM 39,95**
TIE Fighter Gold	**DM 39,95**
X-Wing Collector's CD	**DM 29,95**
Softprice (Infogrames)	
Dark Reign	ca. DM 40,-
Der Industrie-Gigant	ca. DM 30,-
Diablo	ca. DM 30,-
F-22	ca. DM 40,-
Flottenmanöver	ca. DM 30,-
Floyd	ca. DM 40,-
Frogger	ca. DM 30,-
Herrscher der Meere	ca. DM 30,-
Holiday Island	ca. DM 30,-
I-War	ca. DM 40,-
Monopoly Star Wars Edition	ca. DM 40,-
Pro Pinball: The Web	ca. DM 30,-
Seven Kingdoms	ca. DM 30,-
Titanic	ca. DM 50,-
Trivial Pursuit	ca. DM 40,-
WarCraft 2	ca. DM 40,-
Zork Nemesis	ca. DM 40,-
Ubi Soft Classique	
F1 Racing Simulation	DM 49,95
Gex 3D	DM 39,95
Heroes of Might and Magic 2	DM 39,95
Pandemonium 2	DM 39,95
Rayman's World	DM 39,95
Redline Racer	DM 39,95
Street Racer	DM 19,95
Subculture	DM 29,95
Uprising	DM 29,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Formel 1 ´97	DM 39,95
G-Police	**DM 39,95**
Classic (Electronic Arts)	
Best of Voodoo	ca. DM 50.-
Lands of Lore 2	**ca. DM 40.-**
Privateer 2	ca. DM 40.-
Sid Meier's Gettysburg	**ca. DM 40.-**
SimCity 2000	**ca. DM 40.-**
Ultima 8	ca. DM 40.-
Ultima Collection	ca. DM 40.-
Wing Commander 5	**ca. DM 40.-**
Koch Media	
Autobahn Raser	**DM 39,95**
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Tomb Raider – Director's Cut	DM 49,95
Deathtrap Dungeon	**DM 39,95**
Flight Unlimited 2	**DM 39,95**
Green Pepper (Novitas)	
SimCity	**DM 9,95**
SimCopter	**DM 19,95**
SimTower	**DM 19,95**
Classic Line (Software 2000)	
Rallye Racing 97	DM 29,95
Capitalism	DM 29,95
Eishockey Manager	DM 29,95
Pizza Connection	DM 29,95
Replay (GT Interactive)	
Z + Z – Expansion Set	ca. DM 30,-
Classics (Ikarion)	
Hattrick	DM 29,95

Deathtrap Dungeon

Leichen im Keller

Gegen die charismatische *Tomb Raider*-Hauptdarstellerin aus gleichem Hause tat sich das Action-Adventure *Deathtrap Dungeon* (basierend auf den Romanen von Eidos Interactive-Chef Ian Livingstone) in kommerzieller Hinsicht vergleichsweise schwer. Was aber nichts an der Qualität des Spiels ändert: Das Fantasy-Abenteuer mit seinem ausgewogenen Puzzle-/Action-Anteil ist bereits für weniger als 40,- Mark zu haben.

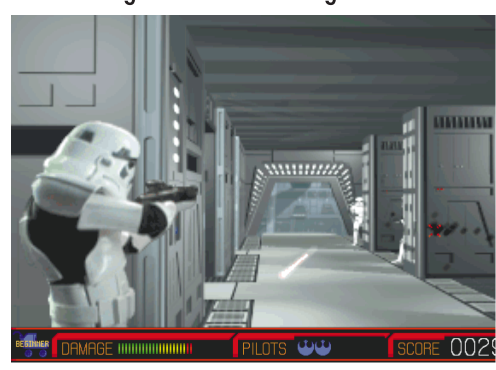


Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

Star Wars

X-Wing-Winterschlußverkauf

Damit Sie auf den Kinostart der neuen *Star Wars*-Trilogie bestens vorbereitet sind, werden einige Action-Klassiker aus dem LucasArts-Universum besonders günstig angeboten. *Shadows of the Empire, Rebel Assault 2* und *TIE Fighter Gold* sind für jeweils 40,- Mark zu haben, die *X-Wing Collector's CD* für 30,- Mark.
Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend



Pepper Pack

Strategie + Action

Man nehme einen gealterten Fußballmanager, füge ein brauchbares Endzeit-Echtzeit-Strategiespiel hinzu und kröne die Sammlung mit einem Weltraum-Actionspiel der Superlative – fertig ist der *Pepper Pack*. Novitas bietet das Paket (bestehend aus *Hattrick!*, *KKND* und *Wing Commander 4*) für günstige 40,- Mark an.



Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Green Pepper

Hochstapler zum Niedrigpreis

Für nicht mal 'nen Zehner geht *SimCity Classic* (Urahn von *SimCity 3000*) als Windows-Version in Ihren Besitz über. In der Hochhaus-WiSim *SimTower* (DM 19,95) müssen Sie für zufriedene Mieter und Kunden Sorge tragen. Die gleichen Konditionen gelten für *SimCopter*, wo Sie an Bord eines Rettungshubschraubers durch *SimCity 2000*-Städte in 3D brettern.
Preis-Leistungs-Verhältnis: Ausreichend

Flight Unlimited 2

Preis im Sturzflug

Einfach nur entspannt durch die Lüfte segeln und dabei den Blick auf die fotorealistische Landschaft genießen – das ist mit *Flight Unlimited 2* von Looking Glass möglich. Für unverbindlich empfohlene DM 39,95 läßt Sie Eidos Interactive abheben.
Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend



Lands of Lore 2

Westwood-Rollenspiel

Ab Ende Februar erhältlich ist die Budget-Auflage von *Lands of Lore 2: Götterdämmerung*. Ein 3D-Karten-Patch macht die Grafik des umfangreichen Fantasy-Rollenspiels von Westwood noch eindrucksvoller. Schnäppchenjäger dürfen selbst nachrechnen, ob sich anstatt der 40-Mark-Investition nicht eher der Kauf der *Best of Games Vol. 1*-Compilation für knapp 70,- Mark (*LOL 2* plus 14 weitere Hits) lohnt.
Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

TELEGRAMM

+++ Kaum ist *SimCity 3000* auf dem Markt, rutscht *SimCity 2000* ins Budget-Sortiment. Electronic Arts bietet den Städtesimulator für unter 40,- Mark an. Interessant: Discounter ALDI hatte das Spiel kürzlich für knapp 15,- Mark im Sortiment. +++ Atemberaubende Weltraum-3D-Action und Spielfilm-Atmosphäre (in der Hauptrolle: Mark Hamill) holen Sie sich mit *Wing Commander Prophecy* auf den Bildschirm. Die fünfte Episode der Kilrathi-Saga aus dem Hause Origin kostet Sie zwischen 30,- und 40,- Mark. Das in den USA bereits erschienene *Wing Commander Gold* (inklusive den *Secret Ops*-Zusatzmissionen) wird in Deutschland nicht offiziell angeboten. +++ *Sid Meier's Gettysburg* zählt zu den besten Strategiespielen rund um den Amerikanischen Bürgerkrieg. Kostenpunkt der Budget-Geschichtsstunde: um die 40,- Mark. +++ Wie schon beim ersten Teil wird es auch von *Tomb Raider 2 starring Lara Croft* einen *Director's Cut* geben. Wie sich der allerdings vom Original unterscheidet, will Eidos Interactive erst in Kürze bekanntgeben. Der Preis dürfte erneut um die 50,- Mark liegen. +++ Koch Media schaltet einen Gang zurück: Die unverbindliche Preisempfehlung für den Bestseller *Autobahn Raser* wurde auf DM +++

MARKTDATEN & MACHER



Werner Krahe ist der Entwickler des Fußballmanagers Kurt

Hand aufs Herz: Wieviel „Zufall" steckt in den Berechnungen der *Kurt*-Spielszenen?
Ohne Zufall macht's keinen Spaß. Wenn ich das Ergebnis vorweg berechnen kann, nimmt das viel Spannung. Ich denke, wir haben nicht mehr und nicht weniger Zufall eingebaut als in der Realität auch. Die Ergebnisse belegen das. Der Anteil Zufall liegt jedoch jeweils unter 20%.

In einem Satz: Warum sollte ich mir *Kurt* und nicht Anstoß 2 kaufen?
Der pure Spielspaß der alten Manager wurde wiederbelebt, weil man *Kurt* wesentlich flotter spielen kann und erstmalig wirklich im Spiel das sieht, was die einzelnen Spieler leisten.

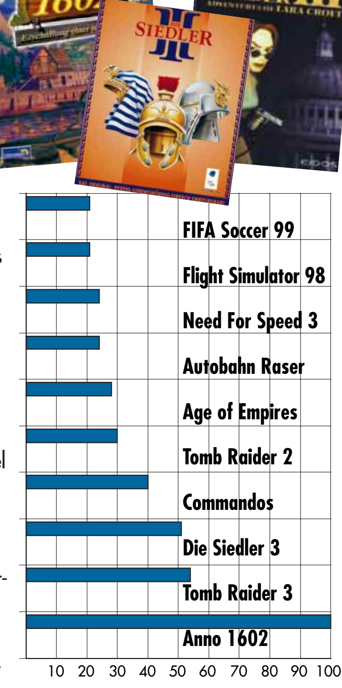
Wo seht Ihr bei Fußballmanagern noch Verbesserungsspielraum?
Alle Spiele gleichzeitig live zu berechnen, war ein wichtiger Schritt. Wenn die Rechner noch etwas schneller werden, kann man das dann auch in 3D darstellen. Man muß nur darauf achten, daß die Übersicht, die gerade bei einem Manager das wichtigste ist, darunter nicht leidet. *Bundesliga ´99* finde ich persönlich nicht übersichtlich genug. Die Spieler sind so groß, daß ich den Spielaufbau meiner Mannschaft nur sehr schlecht bewerten kann. *Bundesliga 99* hätte das Zeug zu mehr, wenn die FIFA-Engine wirklich für ein Managerspiel sinnvoll genutzt worden wäre.

Dein Tip: Wer wird Deutscher Meister 1998/99?
Ich denke, an Bayern geht derzeit kein Weg vorbei.

Bestseller ‘98

Strategiespiele dominierten Verkaufscharts

Vier der zehn meistverkauften PC-Spiele des vergangenen Jahres kamen aus dem Strategie-Genre – und daran dürfte sich auch 1999 kaum etwas ändern. Insgesamt wurden 1998 Computerspiele im Wert von über zwei Milliarden Mark in Deutschland abgesetzt, mehr als doppelt soviel wie zwei Jahre zuvor. Das geht aus einer Studie des Verbands der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) hervor. Trotz *Anno 1602* und Die *Siedler 3* wurde nur jedes fünfte verkaufte Spiel auch hierzulande entwickelt. Anders die Situation in den USA: Dort führt *StarCraft* die Hitliste ´98 an, gefolgt von der Hirschjagd-Simulation *Deer Hunter* und dem Render-Adventure *Myst*.



Die Statistik zeigt: Anno 1602 hat sich 1998 fast so oft verkauft wie Tomb Raider 3 und Die Siedler 3 zusammen.

TOP TEN CD-ROM-SPIELE

Platz	Tendenz	Spiel
1	↑	Tomb Raider 3
2	↓	Die Siedler 3
3	→	Anno 1602
4	↑	FIFA Soccer 99
5	→	Caesar 3
6	↑	Need For Speed 3
7	neu	European Air War
8	↓	Railroad Tycoon 2
9	neu	Gangsters
10	↓	N.I.C.E. 2

Sunflowers

Ein Herz für Kinder

Anstelle der obligatorischen kostspieligen Weihnachtsgeschenke für Geschäftspartner hat Sunflowers das dafür vorgesehene Geld lieber für sinnvollere Zwecke ausgegeben: Fünf Kinderheime und Schulen für körperbehinderte Kinder freuten sich über PCs und stapelweise Sunflowers-Spiele wie *Anno 1602*, *Holiday Island* oder *Die Fugger 2*.

Titus Software

Top Gun-Lizenz gesichert

Mit der Lizenz des 86er Kampfflieger-Epos' *Top Gun* (in den Hauptrollen Tom Cruise und Kelly McGillis) will Titus Software ab dem Jahr 2000 Action-orientierte Flugsimulationen entwickeln. Durch diesen Deal wechselt die Lizenz von MicroProse *(Top Gun: Fire At Will, Top Gun: Hornet's Nest)* zu Titus.



Hornet's Nest ist das letzte Top-Gun-Spiel von MicroProse.

Ultima Online

Rechtsstreit beigelegt

Außer Spesen nix gewesen: Nachdem sich Spieleriese Electronic Arts zu einer 15.000 Dollar-Spende an das San Jose Tech Museum bereit erklärt hat, wurde der monatelange Rechtsstreit um *Ultima Online* beigelegt. Sechs Spieler hatten Electronic Arts und Origin verklagt, daß Versprechungen in der Werbung, im Handbuch und auf der Verpackung nicht eingehalten worden seien. Nach Hersteller-Angaben hat das Online-Rollenspiel mittlerweile über 150.000 registrierte Kunden.

Microsoft

...kauft BattleTech-Produzent FASA Interactive

Der größte Softwarehersteller der Welt verstärkt seine Aktivitäten im Spiele-Sektor: FASA Interactive, die Schöpfer des Kampfroboter-Universums BattleTech, gehören ab sofort zu Microsoft. Für das 40köpfige FASA-Programmier-Team bedeutet das: Umziehen – und zwar von Chicago zur Microsoft-Zentrale nach Redmond. Nach der Fertigstellung des 3D-Actionspiels *MechWarrior 3* im Auftrag von Hasbro Interactive und MicroProse wird sich das Team um die Entwicklung von *MechWarrior 4* kümmern; auch der zweite Teil des Echtzeit-Strategiespiels *MechCommander* steht auf dem Programm. Nach eigenen Angaben plant Microsoft darüber hinaus Spiele zu anderen FASA-Lizenzen wie *Shadowrun* oder *Earthdawn*.



BattleTech-Spiele (hier: MechCommander) schafften bisher regelmäßig den Sprung in die Charts.

UND NUN ZUR WERBUNG

Besucher unserer Homepage (http://www.pcgames.de) und Tausende von Lesern haben über die besten Anzeigen in PC Games 12/98 abgestimmt und folgende Kandidaten auf die ersten drei Plätze gewählt:



1. Outcast
(Infogrames)
Abgenabelt: Outcast hat kein Piercing nötig.



3. Talkline

Hals- und Beinbruch: Talkline läßt's krachen.



2. Powerslide
(GT Interactive)

Guten Rutsch: Das Rennspiel prescht vor.

Auch diesmal suchen wir wieder die schönsten und witzigsten Anzeigen dieser Ausgabe. Schreiben Sie einfach den Namen des Herstellers bzw. des beworbenen Produkts auf eine Postkarte und senden Sie diese bis 15. Dezember 1998 an folgende Adresse:

Computec Media AG ▮ Redaktion PC Games ▮ Anzeige des Monats ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn große Spielepakete. Anzeigen der Computec Media AG sind natürlich von der Wertung ausgeschlossen.

GT Interactive

Star-Entwickler unter Vertrag

Das Konsumverhalten einer Hausfrau zum Start des Winterschlußverkaufs legt derzeit GT Interactive an den Tag. Erster Zukauf: die 40köpfige Truppe von Reflections, dem britischen Hersteller von millionenfach verkauften Rennspielen wie *Destruction Derby 1* und *2*. Aktuelles Projekt: *Driver* (siehe Preview auf Seite 50).



Neben 3D-Shootern befinden sich auch Adventures auf Basis der vielseitigen Unreal-Engine in der Entwicklung.

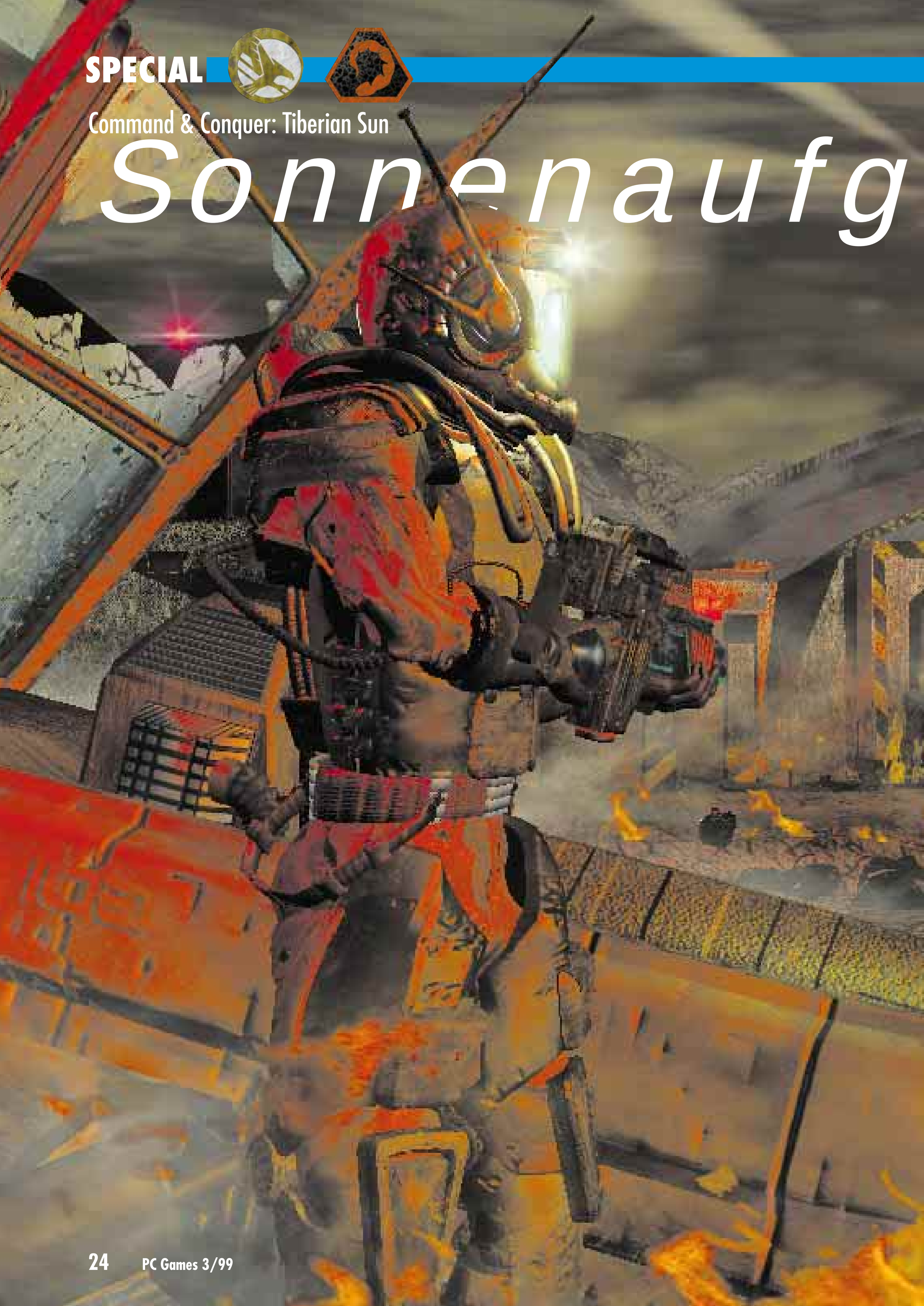
Noch spektakulärer ist der Erwerb der traditionsreichen Marke Legend Entertainment. Abgesehen vom Adventure *Wheel of Time* produziert Legend zusammen mit Epic MegaGames eine *Unreal*-Mission-CD, die Mehrspieler-Variante *Unreal Tournament* sowie *Unreal 2*. Als spannendster Deal darf ein Vertrag mit der Firma Infinite Machine bezeichnet werden, die von *Jedi Knight*-Projektleiter Justin Chin gegründet wurde. Zusammen mit anderen ehemaligen LucasArts-Mitarbeitern entwickelt er derzeit ein 3D-Actionspiel, das im Jahr 2000 erscheint.

TELEGRAMM

+++ Eidos Interactive hat einen Dreijahresvertrag mit der japanischen Firma Video System abgeschlossen, der die Entwicklung von Formel 1-Rennsimulationen vorsieht. Die PC-Version soll bereits zum Start der neuen Saison verfügbar sein. **+++** Talonsoft, Spezialist für rundenbasierte Strategiespiele mit historischem Hintergrund *(West Front, The Operational Art of War)*, wurde von Take 2 Interactive *(Railroad Tycoon 2, Rainbow Six)* übernommen. **+++** Nach Informationen des Handelsmagazins MCV plant Electronic Arts die Gründung eines Entwickler-Teams in Deutschland, um das Sortiment noch stärker auf den so wichtigen deutschen Spiele-Markt anzupassen und eventuell eigene Spiele zu produzieren. **+++** Schwere Vorwürfe gegen ION Storm *(Dominion, Daikatana)* erhebt ein Enthüllungsartikel in der Wochenzeitung Dallas Observer, der genüßlich die massiven Personalabgänge, mehrmonatigen Daikatana-Verzögerungen, John Romeros Publicity-Sucht und die Machtbesessenheit von *Dominion*-Designer Todd Porter seziert. Da in dem Bericht auch prekäre Auszüge aus internen eMails veröffentlicht werden, hat ION Storm bereits Anwälte eingeschaltet. **+++** Kopierschutz-Hersteller Macrovision erweitert seinen bisherigen Kundenkreis (MicroProse, Interplay, GT Interactive etc.) um Ubi Soft. Die SafeDisc-Methode verspricht wirkungsvollen Schutz vor Raubkopien, wenngleich vereinzelt Probleme mit älteren CD-ROM-Laufwerken auftreten. **+++** Triumph für Sunflowers: Der *Anno 1602*-Hersteller setzte vor Gericht einen Verkaufsstopp der unautorisierten Zusatz-CD *Handelskrieg – die Zeit des Friedens ist vorbei* durch, die der Düsseldorfer Anbieter Data Becker veröffentlicht hatte. **+++**

Command & Conquer: Tiberian Sun

Sonnenaufg





a n g

Die Sonne geht langsam auf: Westwood arbeitet mit voller Kraft am heißersehnten Nachfolger von Command & Conquer mit dem Untertitel Tiberian Sun. Das verheißungsvolle Echtzeit-Strategiespiel sollte eigentlich ab 26. März mit neuen Einheiten, revolutionärem Missions-Design und opulenter Grafik die Konkurrenz schocken.

Soll das Warten wirklich schon bald ein Ende haben? Sowohl Westwood als auch Electronic Arts meldeten einstimmig den 26. März als endgültiges Erscheinungsdatum für *Command & Conquer: Tiberian Sun*. Der Termin erschien realistisch. Die Einheiten sind fertig designt, die Grafik-Engine läuft und die Missionen stehen. Was den Entwicklern noch Kopfzerbrechen bereitet, sind häufige Abstürze auf bestimmten Grafikkarten, das finale Ausbalancieren des Schwierigkeitsgrades und der Mehrspieler-Modus. Es ist kaum anzunehmen, daß die qualitätsbewußten Westwood-Jungs den Titel veröffentlichen, wenn auch nur ein Bug schlimmer als ein Tippfehler in der koreanischen Read.Me-Datei ist. Andererseits hat die Mutterfirma Electronic Arts größtes Interesse daran, die Verkaufserlöse des wahrscheinlichen Mega-Sellers noch ins am 31. März endende Geschäftsquartal zu retten. Letzte Gerüchte aus dem EA-Hauptquartier besagten allerdings, daß Tiberian Sun auf Mai gerutscht sei - offiziell war diese Meldung nicht. Stattdessen verlassen wir uns lieber auf die harten Facts, die sich aus der aktuellen Version von *Tiberian Sun* ersehen lassen. Wann auch immer es erscheinen wird, Strategiefans dürfen sich auf einen echten Knüller freuen. Technischen Größenwahn kann man Westwood nicht unterstellen, denn die Entwickler aus Las Vegas riskieren nicht, mit High-Tech-Firlefanz Russisches Roulette zu spielen. Vielmehr steht bei ihnen das vielbeschworene Gameplay im Vordergrund, das zwar von der neuen Voxel-Grafik hübsch verpackt wird, aber nicht dahinter zurückstehen soll. Zum einen hat Westwood die Anzahl der Einheiten auf jeweils rund 15 für GDI und NOD beschränkt, zum anderen hart am Missions-Design gewerkelt, das *Tiberian Sun* wohltuend von anderen Echtzeit-Strategiespielen unterscheiden soll. Sieht man sich den Erfolg von Blizzards *StarCraft* an, das technisch gleichfalls keine Meilensteine setzen konnte, scheint der Weg richtig zu sein. Spielspaß statt High-Tech – *Tiberian Sun* merzt viele Kinderkrankheiten der beiden anderen *Command & Conquer*-Titel aus und erweitert das populäre Spielprinzip um viele kleine Detailverbesserungen, die wir Ihnen im Folgenden ausführlich vorstellen wollen.

Kanes Rückkehr

Seit *Der Tiberiumkonflikt* sind nach unserer Zeitmessung gerade mal drei Jahre ins Land gegangen, doch im *C&C*-Universum raste die Erde gleich 20mal um die Sonne. Nach der Zerschlagung der NOD-Bruderschaft blieb der GDI nicht viel Zeit, sich über ihren Sieg zu freuen, denn das geheimnisvolle Mineral Tiberium begann zu mutieren. Es breitete sich überall rasend schnell aus, zerstörte die Nervensysteme der Menschen und näherte sich einzig den kühlen Polargebieten gemäßigter. Auch die Überbleibsel der NOD-Fanatiker gingen den GDI-Oberen mit unzähligen Terroraktionen gehörig auf den Zeiger. An dieser Stelle kommt *Tiberian Sun* und mit ihm Commander Michael McNeil ins Spiel, denn der darf sich mit der verheerenden Situation und dem wieder aufgetauchten NOD-Führer Kane herumschlagen. Der Spieler übernimmt die Rolle von McNeil und steuert als dieser die GDI-Einheiten durch die Hälfte der rund 50 Missionen, um dann auf Seiten der NOD eine andere Story kennenzulernen. Diese beginnt zeitlich etwas früher als die der GDI, endet aber übereinstimmend. *C&C*-Veteranen müssen sich nicht umstellen, die Steuerung ist mit den Vorgängern identisch und auch Einsteiger dürften keine Probleme mit dem Entsenden von Infanteristen und







Command & Conquer: Tiberian Sun besitzt viele neue Offensiv- und Defensivwaffen, die andere Strategien erfordern.

EVOLUTION

Denkt man 1999 an die erste Version von *Command & Conquer* zurück, so fällt es schwer, sich die eigentlich arg krümelige VGA-Grafik ins Gedächtnis zu rufen. *Alarmstufe Rot* erlaubte erstmals die Darstellung von 640x480 Pixel bei 256 Farben, was kurze Zeit später auch bei *Der Tiberiumkonflikt* in der Gold-Version möglich war. In der Vergrößerung erkennen Sie deutlich, wieviel besser die Grafikengine von *Tiberian Sun* ist: Pralle 65.000 Farben und Auflösungen bis zu 800x600 Bildpunkten lassen Freude bei Echtzeit-Strategen aufkommen.



Vehikeln haben. Mit der linken Maustaste wählen Sie Einheiten an, legen mit der rechten Taste das Ziel fest und verfügen über die Möglichkeit, mit der Tastatur noch ein paar weitere Befehle zu erteilen. Dadurch bestimmen Sie, ob Ihre Kameraden patrouillieren oder die nähere Umgebung bewachen sollen. Ziehen Sie mit der gedrückten linken Maustaste einen Rahmen um ein paar Soldaten oder Fahrzeuge, gehören diese fortan zu einer Gruppe, der Sie eine Zahlentaste zuweisen dürfen. Dadurch können Sie blitzschnell mehrere Teams mit unterschiedlichen Waffen gleichzeitig auf die Basis Ihres Gegners hetzen und ihn in die Zange nehmen. Neu hinzugekommen ist einzig die Möglichkeit, Wegpunkte für Ihre Truppen festzulegen, damit diese sich nicht verlaufen oder zu lange Wege gehen. Zwar ist die Berechnung der optimalen Route besser geworden, doch manchmal machen Brücken, Felsmassive oder Wälder Ihren Männlein noch zu schaffen, weshalb Sie besser mit einem speziellen Schalter die Wegpunkte einstellen. Diesen finden Sie in der Leiste am rechten Bildrand gleich neben dem Button für das Abschalten der Energieversorgung. Der Aufbau dieser Menüleiste ist bekannt: Über der Karte befindet sich die Anzahl Ihrer Credits, mit denen Sie Truppen und Gebäude bauen, darunter die vier Icons für Wegpunkte, Energieversorgung an/aus sowie das Reparieren und Verkaufen von Gebäuden. Den größten Teil der Leiste nehmen der farbige Balken für die Energie und die Bildchen der zur Verfügung stehenden Gebäude und Einheiten ein.

Schwarzes Blut

Die Einsätze in *Tiberian Sun* sind trotz der hohen Zahl von etwa 50 Missionen sehr unterschiedlich gestaltet und wurden ausnahmslos in die Hintergrundgeschichte eingebettet. Das Spiel verläuft dadurch sehr linear, da Sie den Verlauf der Handlung nicht beeinflussen können. Westwood gibt Ihnen aber die Möglichkeit, an manchen Stellen auszuwählen, welchen von



Die grafischen Effekte wie riesige Explosionen und farbiges Licht werden ohne die Unterstützung von 3D-Grafikkarten erzielt.

zwei Einsätzen Sie als nächstes angehen wollen. Ein Beispiel: Das Hauptziel ist es, eine gegnerische Stellung einzunehmen, die schwer befestigt ist. Bevor es in den Kampf geht, entscheiden Sie sich entweder für den harten Weg, die Basis direkt mit Ihren Truppen zu attackieren, oder vorher einen Umweg über eine Zwischenmission einzulegen. Dabei haben Sie die Möglichkeit, die Nachschublinien des Gegners zu unterbrechen, der daraufhin im Haupteinsatz über weniger Kampfkraft verfügt. Wer den harten Weg geht, kann bereits mit lediglich zwölf von etwa 25 Missionen je Kampagne den Abspann über den Monitor flimmern sehen. Was sich jetzt etwas trocken anhört, wird im Spiel mit stimmungsvollen Einsatzbesprechungen und Videoclips während der Mission atmosphärisch schön untermalt. Da Sie in *Tiberian Sun* eine feste Rolle übernehmen und kein namenloser Charakter mehr sind, werden Sie deutlich besser ins Geschehen einbezogen. Dieser Stil erinnert etwas an Origins *Wing Commander*-Serie, bei der Sie stets in der Rolle des Raumpiloten Blair steckten. Ob und wie stark Sie Ihre eigene Basis aufbauen müssen, hängt vom jeweiligen Auftrag ab. Manchmal müssen Sie ein kleines Zwischenlager schnellstens befestigen und einen gegnerischen Angriff abwehren, gelegentlich von einer bereits existierenden Festung aus einen Konvoi Ihrer Widersacher aufhalten oder eine Stadt voller Zivilisten vor den heranstürmenden NOD-Scharen schützen. Die deutsche Version von *Tiberian Sun* wird übrigens nicht von Electronic Arts, sondern von Westwood selbst in den USA gebastelt. Einzelheiten über die engagierten Synchronsprecher oder ähnliches waren bis Redaktionsschluß nicht zu erfahren, dafür gab es Fakten zu den Änderungen gegenüber der englischen Version: Für Deutschland werden alle zweibeinigen Einheiten zu Cyborgs, die bei ihrem Dahinscheiden schwarze Flüssigkeit verlieren. Schrille Todesschreie wird es daher nicht geben, sondern nur ein dezentes „Krks".

Angenehme Lernkurve

Den Designern um Erik Yeo war wichtig, die Lernkurve so zu gestalten, daß Einsteiger und Profis gleichermaßen gefordert sind und kein Frust aufkommt. Das Rezept dafür ist denkbar einfach: Zu Beginn des Spiels lernen Sie die einzelnen Gebäude und deren Funktionsweisen kennen, probieren die verschiedenen Truppen der Reihe nach aus und lernen dann, wie Sie alles zusammen am geschicktesten einsetzen. Auch *C&C*-Veteranen müssen noch einmal von vorne anfangen, denn viele der Truppen sind neu oder besitzen andere Fähigkeiten als in den Vorgängern. Die grundlegenden Gebäudetypen wie Waffenfabrik oder Stromerzeuger bieten zwar keine Überraschungen, aber Laserzäune, Lauscher oder Suchscheinwerfer ermöglichen neue Vorgehensweisen. Westwood hat gezielt darauf hingearbeitet, *Tiberian Sun* spielerisch von seinen Geschwistern und Konkurrenten abzuheben, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Die richtige Zusammensetzung der Einheiten, die geschickte Plazierung der Gebäude und das optimale Ausnutzen des Geländes unterscheiden sich von anderen Echtzeit-Strategiespielen und sind grundsätzlich nachvollziehbar sowie logisch. Trotz ihrer großen Popularität gab es bei der *C&C*-Serie zwei Kritikpunkte, die fast jeder Spieler im Schlaf aufsagen kann: Die sprichwörtliche Dummheit der Sammler und die im Mehrspieler-Modus lästigen „Tank-Rushes", bei denen einfach eine dicke Horde Panzer jede noch so schöne Strategie plattmachte. Das Sammler-Problem wurde vergleichsweise elegant gelöst, denn die Tiberium-Erntemaschinen weiden bevorzugt so weit vom Gegner entfernt wie nur möglich. Werden sie dennoch angegriffen, lösen sie einen Alarm aus, den der Spieler hört und somit eingreifen kann. Die Panzer-Rudel werden Ihnen erst mal im Einzelspieler-Modus abgewöhnt, denn der Computergegner analysiert ständig, welche Einheiten Sie bau-

MERCHANDISING

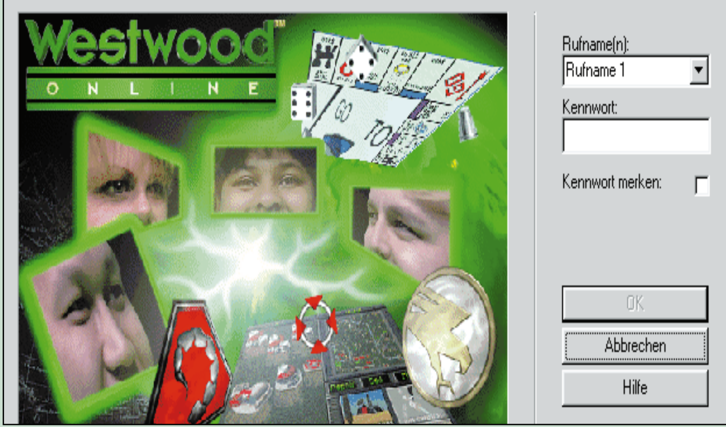
Merchandising ist „in": Das Anbieten von zünftigen Fanartikeln wie T-Shirts, Plastikfiguren oder Tassen gehört mittlerweile bei jedem erfolgreichen Spiel zum guten Ton. Anders als Eidos mit Lara Croft und *Tomb Raider* geht Westwood ein wenig zurückhaltender vor. Die Kane-Puppe oder den NOD-Panzer aus rotem Plüsch wird es wohl so schnell nicht geben. Dafür können die angebotenen Utensilien aber durch ansprechende Qualität und einen gewissen „Coolness"-Faktor überzeugen. Beziehen können Sie die Artikel bei so manchem Händler in Deutschland oder im Internet unter http://www.eastore.ea.com/cgi-bin/eastore.storefront.



Der Rubel rollt - vor allem bei Command & Conquer: Hier sehen Sie die bereits erhältlichen T-Shirts und Pins.

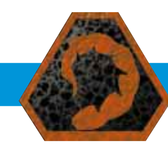
WESTWOOD ONLINE

Die Mehrspieler-Komponente von *Tiberian Sun* hält Westwood zwar noch unter einem Mantel des Schweigens versteckt, doch eines ist bereits sicher: Über den hauseigenen Spieleservice Westwood Online dürfen Sie das neueste Werk der Kultdesigner auch im Internet zocken. Diese Dienstleistung ist kostenlos, Sie müssen sich lediglich registrieren, damit Ihr Name nicht von anderen Spielern benutzt werden kann. Unterschiede zwischen einer Multiplayer-Partie über Netzwerk oder Internet soll es laut Westwood nicht geben, nur die maximale Spieleranzahl ist bei LAN-Partien mit acht Teilnehmern doppelt so groß wie im Internet. Westwood wird nicht nur normale Turniere anbieten, sondern auch sogenannte Ladder-Spiele, mit deren Ergebnissen Sie sich in einer weltweiten Rangliste nach oben arbeiten können. Zusätzlich fördern die Designer das Bilden von Clans, die im Internet oder im lokalen Netzwerk gegeneinander antreten und sich fetzige Fehden liefern dürfen.



Westwoods kostenloser Online-Spieleservice Westwood Online wird natürlich auch Command & Conquer: Tiberian Sun unterstützen.





So spielt s

SIEG

11

Es ist sinnvoll, mit den Schwebepanzern Verstärkung über den See zu schicken und dann in die Basis einzufallen. Fliegende Einheiten sind wenig vielversprechend, da der Computer nach dem Angriff auf die Sammler bereits Flugabwehrraketen installiert hat. Stellen Sie daher mindestens zwei starke Trupps aus verschiedenen Infanteristen, Panzern und Hover Crafts zusammen, die Sie von zwei Seiten vorrücken lassen. Dann sollte die Mission schnell gewonnen sein.

STURMLAUF

10

Jetzt geht alles ganz schnell: Der Computer ist durch Ihr Vorrücken gereizt und wird sowohl Ihre Truppen vor seiner Haustür angreifen als auch erneut in Richtung Brücke vorrücken.

VORMARSCH

9

An dieser Stelle wartet die größte Herausforderung auf Sie: Der Computergegner erntet hier das wertvolle Tiberium und reagiert daher auf Ihr Erscheinen höchst aggressiv. Seine Sammler werden nur schwer zu vernichten sein, da sie bei Gefahr das Weite suchen und Ihre verfolgenden Einheiten mit Sicherheit starken Gegnern vor die Kanonen laufen. Die beste Chance besteht darin, mit einer Flotte von Orcas die Sammler anzugreifen. Auf jeden Fall weiß der Computer dann, mit welchen Einheiten Sie vorrücken, und wird die entsprechenden Gegenmaßnahmen ergreifen. Sie können das nutzen und ihm nur die Einheiten zeigen, mit denen Sie später seine Basis nicht angreifen werden, was die Aufgabe erleichtert.

SICHERHEIT

4

Dieser Abschnitt der Karte ist nur schwer zu verteidigen und liegt nahe an Ihrem Tiberiumfeld. Sie können entweder riskieren, die Sammler als Frühwarnsystem zu verwenden, oder Sie stellen besser auch hier einen gemischten Trupp ab. Sobald Sie sich stationäre Verteidigungsanlagen leisten können, sollten Sie die ersten hier positionieren.

ERNTEZEIT

2

Der Bau einer Tiberiumfabrik genießt oberste Priorität. Das nahegelegene Feld kommt wie gerufen, da Ihre ein oder zwei Sammler hier erstmal in aller Ruhe ernten können.

sich C&C 3

VERSTÄRKUNG

7

Sollten Sie nach der Methode „Angriff ist die beste Verteidigung" vorgehen, werden Sie diesem zweiten Kampftrupp des Computergegners in die Arme laufen. Dieser steht näher an der Basis und ist deshalb deutlich stärker ausgerüstet. Sie können sich ein Scharmützel liefern, doch sollten Sie die Anlagen des Gegners noch nicht angreifen – ein kleiner Erkundungstrupp darf aber geopfert werden.

RÜCKZUG

6

Für den Computer ist dieser Kontakt mit einer Ihrer Einheiten das Signal, Sie anzugreifen. Allerdings wird er nicht seine gesamte Streitmacht zusammenziehen, sondern nur mit dem einen Kampftrupp über die Brücke vorrücken. Sie müssen sich entscheiden: Zerstören Sie die Brücke oder lassen Sie sich auf einen Kampf vor Ihrer Basis ein? Beachten Sie, daß die Bäume keinen sicheren Schutz bieten, da die Wälder abgefackelt werden können.

AUSBAU

8

Dieses Tiberiumfeld ist wichtig für beide Seiten. Stellen Sie daher hier baldmöglichst einige starke Einheiten ab, um späteren Angriffen des Computers vorzubeugen. Die Brücke müssen Sie natürlich reparieren, sollten Sie diese vorher zerstört haben. Dazu brauchen Sie einen Ingenieur, der für immer im Brückenhäuschen verschwindet.

ANGRIFF

5

Die Missions-Designer kennen die Karte natürlich und stellen daher hier einen gegnerischen Kampftrupp ab, dem Ihr Kundschafter voraussichtlich in die Arme läuft, sobald Sie ihn über die Brücke geschickt haben.

AUFKLÄRUNG

3

Ist die Umgebung erkundet, wissen Sie, daß es zwei Zugänge zu Ihrer Basis gibt, die Sie bewachen sollten. Bauen Sie also flink Infanteristen sowie ein paar stärkere Einheiten mit Raketenwerfern, da diese eine größere Sichtweite haben und anrückende Gegner früher aufspüren können.

BEGINN

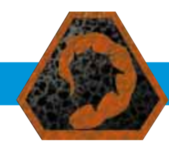
1

In dieser ruhigen Ecke beginnen Sie mit dem Bau Ihrer Basis. Da Sie immer nur den Teil der Karte sehen, den Ihre Einheiten aufgeklärt haben, sollten Sie schnellstmöglich ein paar Infanteristen die Umgebung erkunden lassen.

DAS MISSIONSZIEL

Über das neue Missions-Design von *Tiberian Sun* wurde lange spekuliert. Da Westwood noch keine spielbaren Versionen an die Presse geschickt hat, haben wir – basierend auf den uns gezeigten Missionen und den Aussagen der Designer – eine Skizze angefertigt, die Ihnen zeigen soll, was Sie im dritten Teil der *C&C*-Serie erwarten dürfen. Das Ziel dieses Einsatzes ist, ein Munitionslager des Gegners zu zerstören.





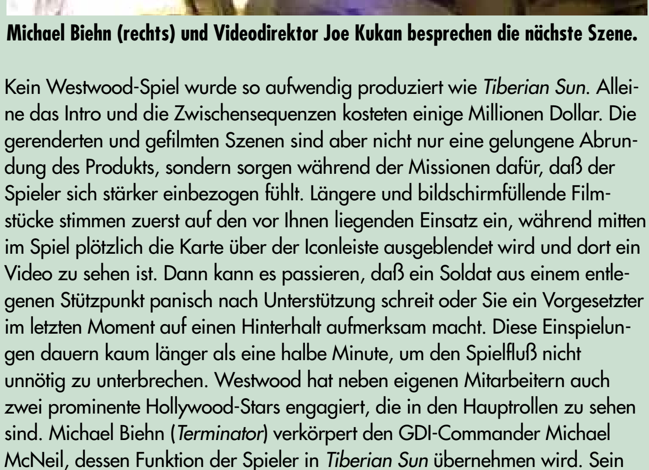
KANE GOES TO HOLLYWOOD



Michael Biehn (rechts) und Videodirektor Joe Kukan besprechen die nächste Szene.



Für die Aufnahmen ließ Westwood aufwendige Kostüme und Waffen anfertigen.



Kein Westwood-Spiel wurde so aufwendig produziert wie *Tiberian Sun*. Alleine das Intro und die Zwischensequenzen kosteten einige Millionen Dollar. Die gerenderten und gefilmten Szenen sind aber nicht nur eine gelungene Abrundung des Produkts, sondern sorgen während der Missionen dafür, daß der Spieler sich stärker einbezogen fühlt. Längere und bildschirmfüllende Filmstücke stimmen zuerst auf den vor Ihnen liegenden Einsatz ein, während mitten im Spiel plötzlich die Karte über der Iconleiste ausgeblendet wird und dort ein Video zu sehen ist. Dann kann es passieren, daß ein Soldat aus einem entlegenen Stützpunkt panisch nach Unterstützung schreit oder Sie ein Vorgesetzter im letzten Moment auf einen Hinterhalt aufmerksam macht. Diese Einspielungen dauern kaum länger als eine halbe Minute, um den Spielfluß nicht unnötig zu unterbrechen. Westwood hat neben eigenen Mitarbeitern auch zwei prominente Hollywood-Stars engagiert, die in den Hauptrollen zu sehen sind. Michael Biehn (*Terminator*) verkörpert den GDI-Commander Michael McNeil, dessen Funktion der Spieler in *Tiberian Sun* übernehmen wird. Sein Vorgesetzter, der erfahrene General Solomon, wird von James Earl Jones (*Star Wars*) dargestellt, der bereits in zahllosen Filmproduktionen überzeugen konnte. Mittlerweile ist es kein Geheimnis mehr, daß der Bösewicht Kane auch in *Tiberian Sun* wieder sein Unwesen treiben wird. Joe Kukan, eigentlich Videodirektor bei Westwood, zeigte sich hocherfreut, daß er erneut die Rolle des NOD-Führers übernehmen durfte. Wenn er nicht gerade selbst vor der Kamera posierte, leitete er die Videoaufnahmen, die zum einen im hauseigenen Studio, zum anderen in der Wüste Nevadas stattfanden. Die Innenaufnahmen erfolgten mit Hilfe der sogenannten Bluescreen-Technologie, bei der die Schauspieler vor einem glatten, blauen Hintergrund agieren, der bei der Nachbearbeitung durch gerenderte Grafiken ersetzt wird. So sparten sich die Westwood Studios den langwierigen Bau teurer Kulissen und konnten außerdem sicherstellen, daß sich die Umgebung in den Videos nicht vom typischen *Command & Conquer*-Stil unterscheidet. Während in den Gebäuden leise surrende Klimaanlagen für angenehme Temperaturen sorgten, gerieten die Außenaufnahmen im Sommer vergangenen Jahres zur Tortur. Brütende Hitze von über 40° Celsius und der heiße Wind machten den Schauspielern in der Wüste Nevadas arg zu schaffen, da sie meistens in schweren Kampfanzügen durch den Sand stapften. Rund 50 Schauspieler, Kameraleute, Toningenieure und Assistenten wuselten auf den staubigen Hügeln vor den Toren von Las Vegas herum, um dort einige der spannendsten Sequenzen von *Tiberian Sun* zu drehen. Mittlerweile sind alle Szenen geschnitten und digital nachbearbeitet, nur noch das Einbinden ins Spiel ist noch nicht ganz fertig.

Er kümmerte sich in der Zeit zwischen Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt und Tiberian Sun um die vom Tiberium ausgehende Gefahr und schlug die gefährlichsten Aufstände der NOD-Anhänger nieder. Commander McNeil ist der vielversprechendste GDI-Soldat, dessen Rolle der Spieler übernimmt.
Schauspieler: Michael Biehn
Zu sehen in:
1981 Terminator – Kyle Reese
1986 Aliens – Corporal Dwayne Hicks
1996 The Rock – Commander Charles Anderson

Solomon kennt Kane bestens: Bereits während des ersten Tiberiumkrieges bekämpfte er den Führer der NOD-Bruderschaft und konnte sich damit erste Lorbeeren verdienen. Seitdem arbeitete er sich zum Oberkommandierenden der GDI hoch und ist McNeils Vorgesetzter.
Schauspieler: James Earl Jones
Zu sehen in:
1977–1983 Star Wars-Trilogie – Darth Vader (Stimme)
1982 Conan der Barbar – Thulsa Doom
1990 Jagd auf Roter Oktober – Admiral Greer

C&C: Der Tiberiumkonflikt endete mit dem Tod von Kane – oder auch nicht. Denn obwohl das Hauptquartier der NOD einstürzte, während Kane sich darin aufhielt, wurden seine Überreste nie gefunden. So verwundert es nur wenig, daß der Bösewicht auch in Tiberian Sun wieder auftaucht.
Schauspieler: Joe Kukan
Zu sehen in:
1995 Der Tiberiumkonflikt – Kane

DIE EINHEITEN: SCHACH UND MATT

Einige der aus *Der Tiberiumkonflikt* bekannten Einheiten besitzen neue Werte, etliche frische Truppen kamen hinzu. Leider wollte Westwood noch keine Datenblätter veröffentlichen, die detailliert die Stärken und Schwächen aller Einheiten illustrieren. Wir haben Ihnen dennoch eine Auswahl der neuen Soldaten und Vehikel zusammengestellt, die zeigen, wie das Kräftegleichgewicht in *Tiberian Sun* aussieht.

Der Banshee-Gleiter basiert auf außerirdischer Technologie und ist die stärkste Flugeinheit der NOD.

Der Tarnpanzer kann unsichtbar in die gegnerische Basis eindringen und eignet sich für Hinterhalte oder Überraschungsangriffe.

Der Tunnelpanzer ist nicht gerade flott, kann aber hinterhältig in der feindlichen Basis auftauchen und für Chaos sorgen.

Die Cyborgs sind bionisch manipulierte Kampfmaschinen der NOD und in größeren Trupps sehr schlagkräftig.

Die NOD-Bikes sind wieselflink und in Rudeln dank ihrer Raketen enorm gefährlich.

Die Diskuswerfer der GDI sind schnell zu produzierende Infanteristen mit großer Reichweite.

Die Hover Crafts sind sehr mobil, besitzen weitreichende Raketen und werden nur von Ionenstürmen außer Gefecht gesetzt.

Der Zeckenpanzer kann sich in den Boden eingraben und ist dort fast unangreifbar, während er den Gegner beschießt.

Der Disruptor setzt vernichtende Schallwellen ein, die aber auch eigene Einheiten gefährden.

Mit den gepanzerten Mech-Kampfanzügen sind die Infanteristen schwerfälliger, besitzen aber eine höhere Feuerkraft.

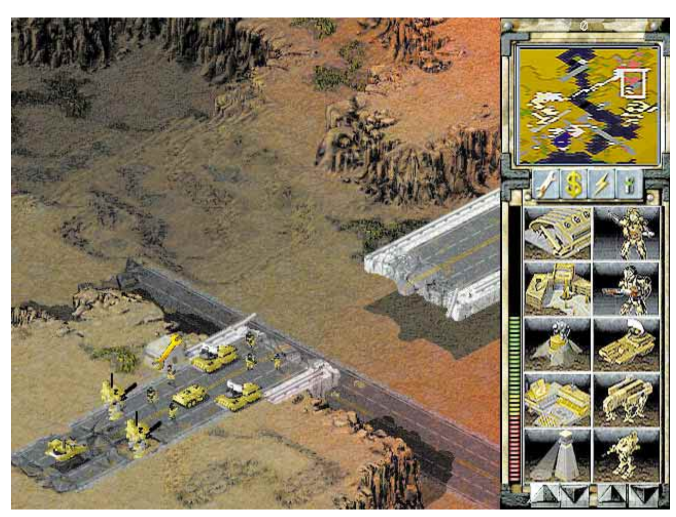
Die Jumpjet-Infanteristen sind sehr beweglich und können sogar über Berge und Schluchten springen.

Die Orca-Kampfbomber sind etwas langsam, aber gegen Gebäude sehr effektiv einzusetzen.

en, und setzt die entsprechende Abwehrwaffe dagegen. Für Multiplayer-Partien gibt es diverse effektive Verteidigungsanlagen sowie besser austarierte Produktionskosten und -zeiten, die so etwas verhindern. Sollte sich dennoch mal ein Spieler nur defensiv verhalten und in seiner Trutzburg eingraben, helfen die zufällig auftretenden Ionenstürme. Diese dauern zwischen 30 Sekunden und drei Minuten und legen während dieser Zeit alle Energie-fressenden Einheiten und Gebäude lahm, so daß beispielsweise Laserzäune und Obelisken nicht mehr funktionieren. Allerdings sitzen dadurch auch Hovercrafts auf dem Boden, Orcas müssen notlanden und der Disruptor bläst statt mörderischer Schallwellen nur noch heiße Luft herum. Konventionelle Waffen wie Raketenwerfer oder Artillerie funktionieren dagegen vorzüglich.

Umweltprobleme

In den meisten Strategiespielen gibt es für die Einheiten nur zwei Umgebungen: freies Gelände und undurchdringliche Berge, Wälder oder Flüsse. *Tiberian Sun* reizt dieses Thema besser aus und erlaubt dem Spieler, an bestimmten Stellen sogar Schneisen in Felsmassive zu sprengen, Wälder niederzubrennen oder über zufrierende Gewäs-



Das Reparieren einer beschädigten Brücke kostet Sie einen Ingenieur, der vergleichsweise teuer und langwierig zu produzieren ist.

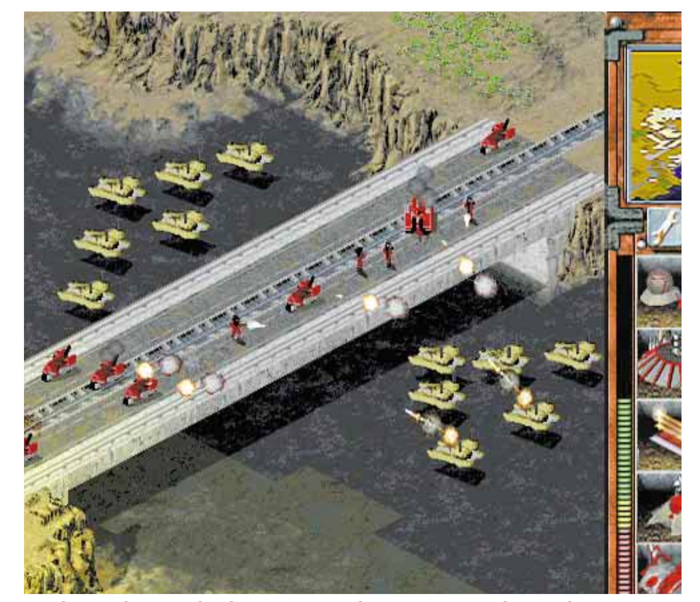




WER SUCHET, DER FINDET

Nichts kann nerviger sein als mangelnde Künstliche Intelligenz der eigenen Einheiten. Vor allem, wenn Ihre tapferen Jungs vor lauter Aufregung nicht mehr den Weg zu dem Punkt finden, den Sie ihnen zugedacht haben, knallt man gerne mal die Maus in die Ecke. Westwood hat versprochen, daß diese speziellen Wegfinde-Berechnungen in *Tiberian Sun* deutlich effektiver sein sollen als in den Vorgängern. Unsere Skizze zeigt Ihnen, wie das funktionieren könnte. Grundsätzlich liegt über jeder Karte ein Gitternetz, das die Künstliche Intelligenz der Einheiten ständig analysiert. Jedes Gebäude sowie Wälder, Felsen und dergleichen besetzt jeweils eine bestimmte Anzahl von Flächen, die somit die freien Abschnitte reduzieren. Wie der grüne Kreis zeigt, berechnet das Spiel immer nur die nähere Umgebung der Einheit exakt, da sonst die Rechenzeit viel zu hoch wäre. Dadurch tastet sich die KI langsam von einem Abschnitt zum nächsten, wobei der Zielpunkt immer als grobe Orientierungshilfe dient, bis er schließlich innerhalb des grünen Kreises liegt.





Hier kommt die neue Physik-Engine ins Spiel: Die GDI-Truppen können die NOD-Kämpfer selbst angreifen oder gleich die Brücke mit allen Einheiten darauf zerstören.

ser neue Landpartien zu erreichen. Dadurch wollten die Designer vermeiden, daß sich der Spieler allzu leicht in einer Ecke verkriechen kann, die für den Gegner nur schwer zu knacken ist. Jetzt kann so manch sicher geglaubtes Refugium schnell zur tödlichen Falle werden, vor allem, wenn über den plötzlich zufrierenden See schwere Einheiten des Gegners in Ihrem Rücken auftauchen. Allerdings kann zuviel Gewicht das Eis auch zum Einbrechen bringen, was sich der Verteidiger zunutze machen kann. Überhaupt ist es mit den neuen Einheiten von *Tiberian Sun* nicht mehr so einfach wie früher, sich hinter Raketentürmen und Mauern zu verstecken. Die Tunnelpanzer der NOD, die bereits erwähnten Ionenstürme und das mutierte Tiberium können unvorsichtigen Strategen schnell den Sieg kosten. Das blaue Tiberium ist übrigens hochexplosiv – was passiert wohl, wenn es den Boden der eigenen Basis überzieht und der Gegner darauf feuert? Besser ist es, die eigenen Anlagen mit Laserzäunen oder Mauern zu schützen, die das Tiberium und andere mutierte Pflanzen abhalten. Natürlich hilft das nur wenig bei unsichtbaren Einheiten, die sich im richtigen Augenblick durch offene Tore in die Basis schleichen. Alles andere als einfach in die eigene Strategie einzubeziehen sind die wehrhaften Zivilisten und aggressiven Mutanten, die als „Die Vergessenen" bezeichnet werden. Mit Ihnen können Sie sich entweder sinnlose Kleinkriege liefern oder sie mit et-

was Geschick als Verbündete gewinnen, jeweils abhängig von der aktuellen Mission. Auch Außerirdische werden eine Rolle spielen und die NOD mit neuer Technik wie dem Banshee-Gleiter unterstützen – ob freiwillig oder nicht, das wollte Westwood noch nicht verraten.

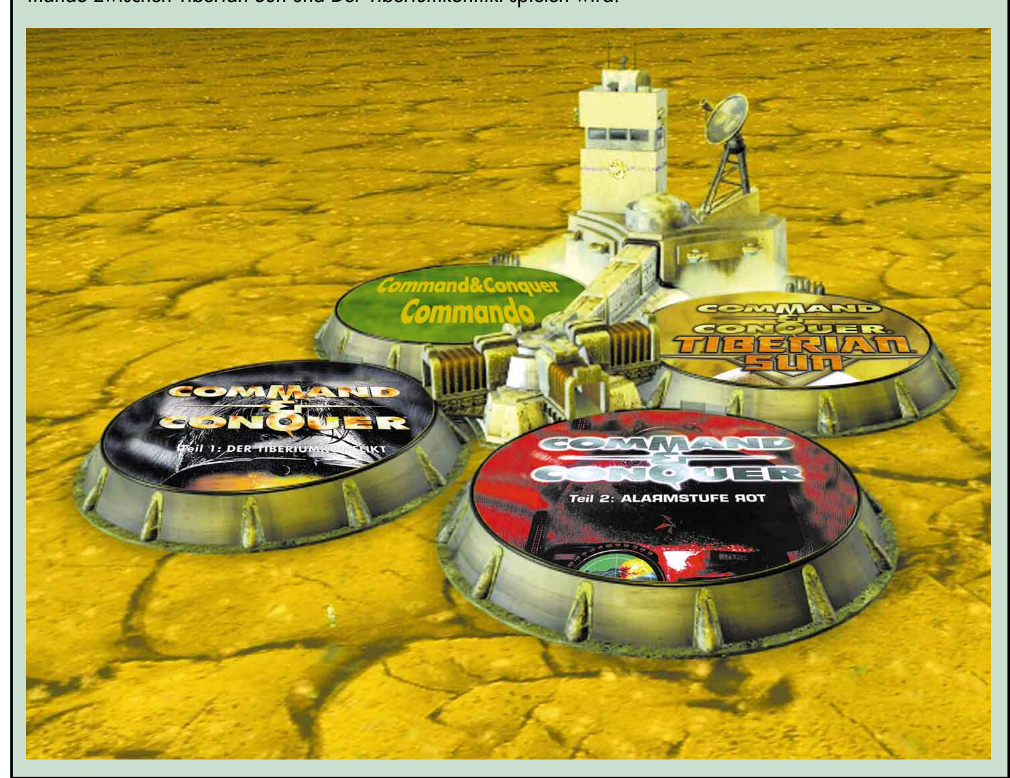
Tag und Nacht

Viele weitere Änderungen und Verbesserungen runden das vielversprechende Gesamtbild ab. Westwood hat stimmungsvolle Nachtmissionen eingebaut, die durch die geschickte Farbwahl und Ausleuchtung durch Suchscheinwerfer eine ganz besondere Atmosphäre bieten. Die Lichtkegel der Scheinwerfer dienen tatsächlich dazu, im Dunklen verborgene Einheiten aufzuspüren. Tag und Nacht werden aber nicht dynamisch sein, also nicht während einer Mission wechseln. Die neue Grafikengine mit der praktischen isometrischen Sicht sieht nicht nur toll aus, sondern ermöglicht auch ein neues Physiksystem, durch das Trümmerstücke realistisch einen Abhang hinabrollen oder Explosionen tiefe Krater in den Boden reißen, die Bodeneinheiten verlangsamen. Entgegen ersten Ankündigungen wird das Spielfeld in *Tiberian Sun* nicht mehr drehbar sein, da die Designer bei längeren Testläufen herausfanden, daß dadurch die Übersicht verloren geht. Längst überfällig war die Einführung von Veteranen-Einheiten, die im Verlauf der Missionen an Erfahrung gewinnen und dadurch eine höhere Waffenreichweite oder bessere Panzerung erhalten. Zusätzlich wirkt sich das zum Beispiel auf das Verhalten von Infanteristen aus, die mit einem erfahrenen Sergeanten unterwegs sind: Rennt der Trupp mehreren feindlichen Panzern vor die Rohre, bleiben die Soldaten nicht stur stehen, bis sie überrollt werden, sondern weichen den Stahlkolossen aus. Ohne ihren erfahrenen Anführer würden sie unbeeindruckt bis zu ihrem Exitus ballern, da sie ja nicht gleichzeitig laufen und schießen können. All diese Features wird es auch im Mehrspieler-Modus geben, der über ein lokales Netzwerk bis zu acht Spieler gleichzeitig erlaubt, während es im Internet immerhin noch vier sein dürfen. Wie die Konkurrenz von Blizzard wird Westwood über den hauseigenen Spieleservice im Internet namens Westwood Online Turniere und Ladders anbieten sowie die Unterstützung von sogenannten Battle Clans. Die genaue Zahl der mitgelieferten Multiplayer-Karten ist noch nicht bekannt, doch wem diese nicht reichen sollten, der darf sich dem Zufallsgenerator anvertrauen, der in unbegrenzter Zahl neue Spielfelder erzeugt. Einen offiziellen Editor wird es so schnell wohl nicht geben; Lead Designer Erik Yeo will die Möglichkeit nicht ausschließen, daß dieser erst mit der für Jahresende geplanten Missions-CD ausgeliefert wird.

Florian Stangl ■

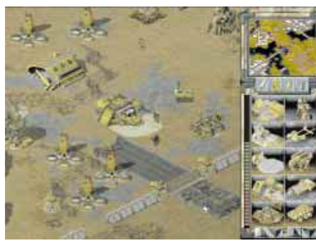
DIE HISTORIE

Mit schon drei Spielen unter dem Namen *Command & Conquer* gehört Westwoods Serie zu den erfolgreichsten der gesamten Branche. Kurioserweise ist der Nachfolger von *Der Tiberiumkonflikt* mit dem Titel *Alarmstufe Rot* zeitlich etwa 60 Jahre vor dem ersten *C&C*-Spiel angesiedelt. *Tiberian Sun* findet weitere 20 Jahre in der Zukunft statt, wogegen das für Ende 1999 geplante 3D-Actionspiel mit dem Namen *Command & Conquer: Commando* zwischen *Tiberian Sun* und *Der Tiberiumkonflikt* spielen wird.





An der eingängigen Steuerung hat sich bei Tiberian Sun nichts geändert.



Gebäude können in Tiberian Sun auch auf erhöhtem Gelände gebaut werden.



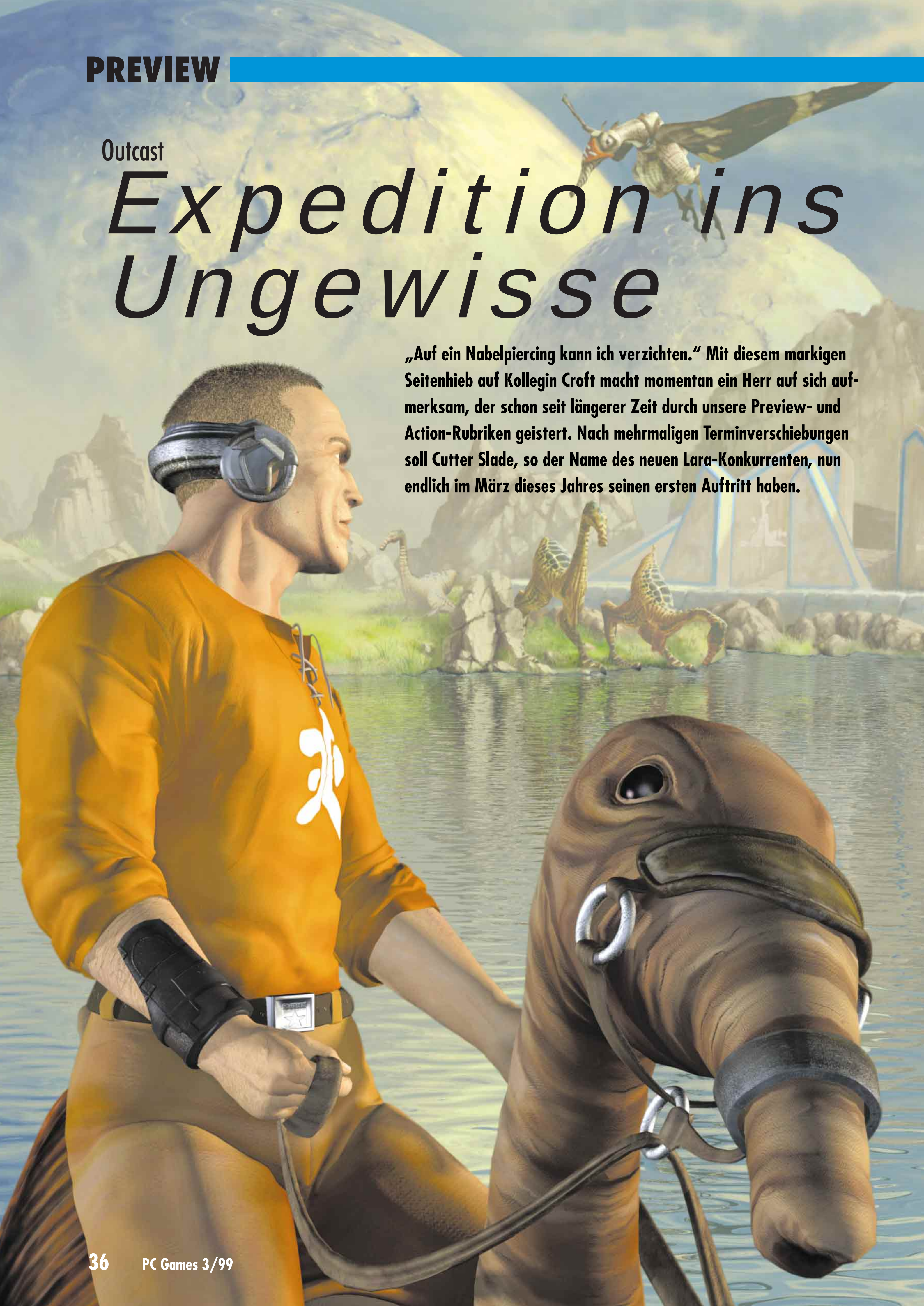
Durch die Neugewichtung der Einheiten sollen die aus den Vorgängern bekannten „Tank Rushes" der Vergangenheit angehören. Der richtige Truppen-Mix gewinnt.



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Westwood
Beginn	Januar ´98
Status	Alpha
Release	Mai ´99

Vergleichbar mit
Command&Conquer



Outcast

Expedition ins Ungewisse

„Auf ein Nabelpiercing kann ich verzichten." Mit diesem markigen Seitenhieb auf Kollegin Croft macht momentan ein Herr auf sich aufmerksam, der schon seit längerer Zeit durch unsere Preview- und Action-Rubriken geistert. Nach mehrmaligen Terminverschiebungen soll Cutter Slade, so der Name des neuen Lara-Konkurrenten, nun endlich im März dieses Jahres seinen ersten Auftritt haben.

Die Welt steht am Abgrund – und wieder einmal sind ehrgeizige Wissenschaftler an allem schuld. Eigentlich sollte mit Hilfe einer Sonde eine soeben entdeckte Parallelwelt namens Adelpha erforscht werden; im wahrsten Sinne des Wortes ging dieser Schuß allerdings nach hinten los. Als die Sonde mit der Übertragung beginnt, schickt sie nicht nur vielversprechende Bilder der unbekannten Zivilisation ins Forschungslabor, sondern auch eine ziemlich hinterhältige Bombe. Diese explodiert und hinterläßt ein – zunächst – winziges schwarzes Loch, das allerdings mit rasanter Geschwindigkeit größer wird und alles in sich hineinsaugt, was sich in seiner Reichweite befindet. Die Ursache des Debakels liegt in Adelpha selbst; offenbar ist eines der Sondenteile fehlerhaft und muß dringend ausgetauscht werden. Zu diesem Zweck wird ein vierköpfiges Team gebildet, das eine Expedition in die neue Welt starten soll, um so schnell wie möglich das defekte Gerät zu reparieren. Auftritt Cutter Slade: Der Commander, der eigentlich seine drei Wissenschaftler-Kollegen auf ihrem Weg durch Adelpha begleiten und beschützen sollte, erwacht nach seiner Reise durch das schwarze Loch alleine auf der anderen Seite – von seinen Mitstreitern fehlt jede Spur. Der Spieler macht sich nun mit Cutter auf den Weg durch die unerforschte Gegend und versucht, mehr über den Verbleib des Forschungstrupps herauszufinden und das Unglück zu stoppen, das die Erde bedroht.

Fünf Welten in einer

Laut Appeal, dem Entwicklerteam, das seit 1994 an dem Spiel arbeitet, soll *Outcast* ein Action-Adventure der Superlative werden. Neben der bahnbrechenden KI, auf die später noch ausführlich eingegangen wird, hat man besonderen Wert auf Abwechslung im Gameplay und in der Optik gelegt. Schon nach kurzer Zeit erkennt Cutter, daß Adelpha eigentlich aus fünf sehr großen Welten besteht, die sich grundlegend voneinander unterscheiden. Der Kontinent Esmeraldia stellt beispielsweise eine der überlebensfeindlichsten Umgebungen dar. Die karge und unterentwickelte Gegend beherbergt den Stamm der Gandahar, einen Klan primitiver und äußerst gewaltbereiter Eingeborener, der nicht gerade für seine Gastfreundschaft bekannt ist. Cyana dagegen besteht zum größten Teil aus Wasser. Das großflächige Sumpfgebiet ist die Heimat einer



Outcast kann mit einigen aufsehenerregenden, farbigen Licht-Effekten aufwarten, was besonders bei den immer wieder vorkommenden Feuergefechten ins Auge fällt.

DIE ENGINE: VOXEL VS. 3D-SUPPORT

TR 3 | UNREAL | OUTCAST

Lara Croft hat sicherlich das nettere, wenn auch nicht unbedingt detailliertere Gesicht. Aber auch Cutters Kopf erscheint ordentlich ausgearbeitet, während das Unreal-Monster am plastischsten wirkt.

TR 3 | UNREAL | OUTCAST

Hier sieht man den Unterschied zwischen Voxel- und 3D-Grafik besonders deutlich. Die Landschaften in Outcast wirken gröber als die aus Unreal, vermitteln gleichzeitig aber auch eine größere Tiefe.

TR 3 | LARA CROFT | OUTCAST

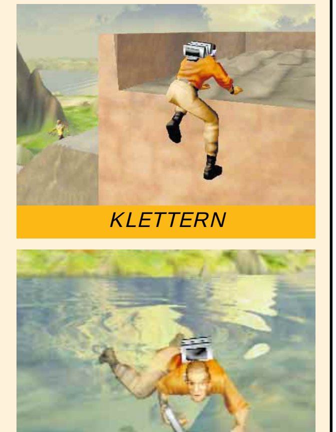
Nach wie vor bietet Unreal die schönsten und einfallsreichsten Licht-Effekte; Outcast kommt mit der Qualität seiner Explosionen aber schon sehr nahe an die Referenz heran.

CUTTER SLADE

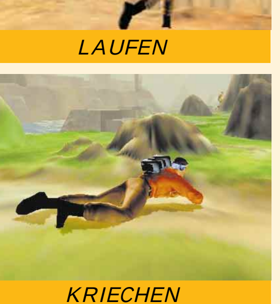
Mit Cutter Slade hat Appeal eine Figur geschaffen, die es sowohl inhaltlich als auch in technischer Hinsicht mit Lara Croft aufnehmen könnte. Er verfügt nicht nur über eine persönliche Geschichte, die es dem Spieler leichter macht, sich mit der Hauptperson zu identifizieren – auch die Bewegungsabläufe, die Cutter beherrscht, ähneln denen seiner berühmten Kollegin.



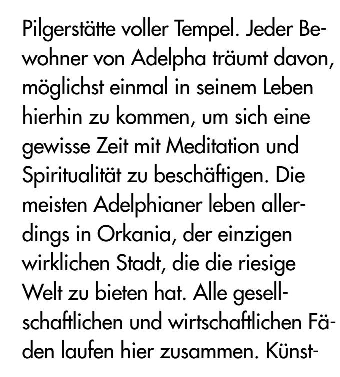
LAUFEN



KLETTERN



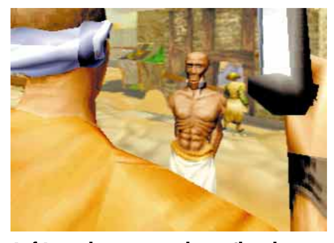
KRIECHEN



SCHWIMMEN



Cutter Slade betrachtet die Stadt von einer Anhöhe aus. Der Reichtum an Details, den die Voxel-Engine in solchen Situationen darzustellen vermag, ist verblüffend.



Auf Interaktion mit anderen Charakteren wird in Outcast besonderer Wert gelegt.



Cutter schwimmt. Das Wasser wirkt weich und ist sehr realistisch animiert.

Gruppierung, die sich hauptsächlich von der Fischerei ernährt. Umfangreiche Gebirgsketten markieren den östlichen Teil von Adelpha, der Redinia genannt wird. Spärliche Vegetation und unwegsame Steinwüsten sind die Kennzeichen dieser Region, die für Menschen sehr schwer zu erreichen und zu erforschen ist. Den krassen Gegensatz zu diesen unfreundlichen Landstrichen bildet Lumina, eine friedliche Pilgerstätte voller Tempel. Jeder Bewohner von Adelpha träumt davon, möglichst einmal in seinem Leben hierhin zu kommen, um sich eine gewisse Zeit mit Meditation und Spiritualität zu beschäftigen. Die meisten Adelphianer leben allerdings in Orkania, der einzigen wirklichen Stadt, die die riesige Welt zu bieten hat. Alle gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Fäden laufen hier zusammen. Künstler, Händler, Arbeiter aus allen gesellschaftlichen Klassen und von allen Teilen des Planeten kommen hier zusammen. Gerade in dieser dicht besiedelten Gegend lernt man recht schnell, daß das Spielprinzip von *Outcast* weit über die in Action-Adventures üblichen „Laufen, Schießen und Hebel umlegen"-Schemata hinausgeht. Um wirklich voranzukommen, ist es notwendig, die genauen Mechanismen, nach denen die Welt von Adelpha funktioniert, zu verstehen. Interaktion mit den Bewohnern ist hier nicht nur möglich, sondern sogar unbedingt nötig. Wer einfach alles und jeden umnietet, wird es in *Outcast* nicht weit bringen. Stattdessen gleicht das Spiel einem einzigen Lernprozeß. Das größte Problem ist für Cutter anfangs die Sprachbarriere. Aus verständlichen Gründen laufen die Adelphianer nicht gerade mit einem englischen Wörterbuch in der Hand herum, so daß man erst einmal einen Weg finden muß, sich mit den Herren aus der fremden Zivilisation zu verständigen. Hat man dies geschafft, gilt es, die einzelnen Völker in ihrem Verhalten einschätzen zu lernen. Die verschiedenen Gruppen, die in der neuen Welt beheimatet sind, unterscheiden sich in ihrer Gesinnung stark voneinander. Einige geben sich offen, gehen auf Cutter zu und bieten ihm Händel, Tauschgeschäfte oder Informationen an. Andere sind zurückhaltender, manche sogar regelrecht ängstlich und es dauert eine Weile, bis man deren Vertrauen gewonnen hat.



Die Explosionen und Licht-Effekte in Outcast sind außerordentlich gut gelungen. Das farbige Licht entfaltet seine Wirkung in den monoton gehaltenen Landschaften besonders eindrucksvoll.

Wie alle anderen Figuren im Spiel wurde Cutter Slade mittels Motion Capturing-Verfahren animiert. Dadurch sind die Bewegungen besonders flüssig und realistisch ausgefallen.

Die KI der Gegner basiert auf einem eigens für Outcast entwickelten Konzept. Bei Kämpfen versuchen die Feinde, Cutter zu umzingeln oder ihm den Weg abzuschneiden.

Verhaltensregeln

Ob Cutter Slade auf seinem Weg durch Adelphi Sympathien zuteil werden oder nicht, hat der Spieler selbst in der Hand. Die von Appeal entwickelte KI-Engine ermöglicht es,

daß sich das Verhalten der Parallelweltler gemäß dem Auftreten des Spielers entwickelt. Betritt Cutter also beispielsweise den Marktplatz einer Stadt, feuert wild um sich und tötet unschuldige Passanten, so wird er es im folgenden sehr schwer haben, noch freundliche Kontakte mit den Einwohnern herzustellen. Manchmal reicht es auch schon, wenn man einfach mit einer gezückten Waffe die Straße hinabläuft. Die Aliens reagieren auf solche Störungen sofort, indem sie laute Warnungen ausrufen, vor Cutter flüchten und auf ihrem Weg andere auf den vermeintlich Verrückten mit der Knarre in der Hand aufmerksam machen. Löblicherweise besteht die Möglichkeit, einmal angerichteten Schaden wieder auszugleichen. Einerseits können in Gesprächen mit Adelphianern durch



Nicht nur an Land macht Cutter eine gute Figur. Wie es sich für einen ordentlichen Action-Helden gehört, kann er auch tauchen und schwimmen, was besonders in den Sumpfgebieten von Cyana wichtig für sein Überleben ist.

ADELPHA - DIE WELT IM ÜBERBLICK

Cyana

Orkania

Esmeraldia

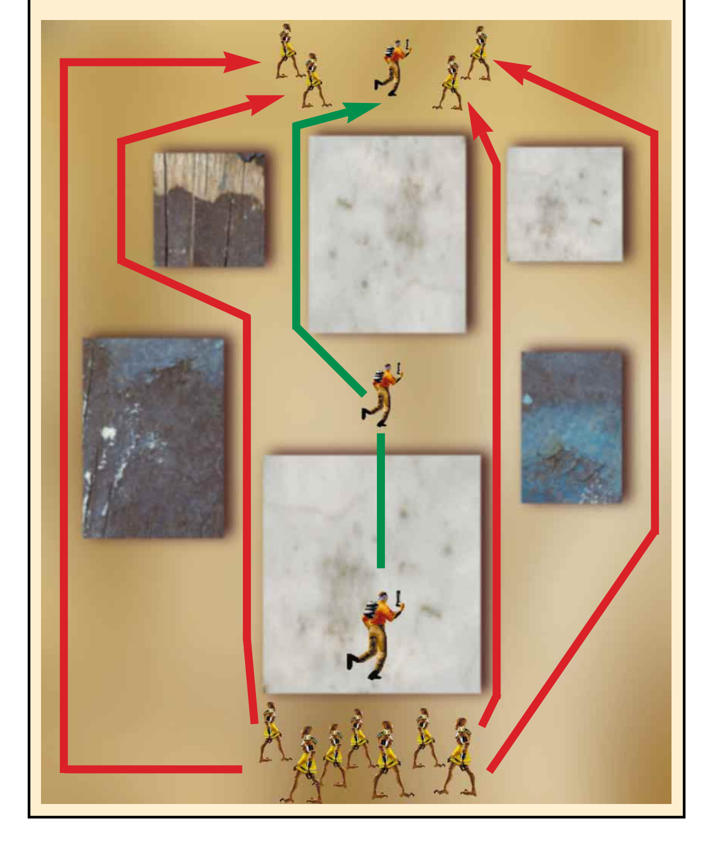
Lumina

Redinia

Die Parallelwelt, in der *Outcast* spielt, wird Adelphi genannt. Sie besteht aus fünf sehr großen Teilen oder Kontinenten, die sich optisch sehr stark voneinander unterscheiden und nicht untereinander verbunden sind. Zentrum von Adelphi ist Orkania, die einzige große Stadt des Planeten. Hier kann man Handel treiben, Informationen einholen oder Kontakte knüpfen. Alle Handlungsfäden, Quests und Abstecher zu anderen Kontinenten führen wieder in das Herzstück der Welt zurück. Von Orkania aus reist Cutter durch Dimensionstore zu den verschiedenen anderen Kontinenten. Einige dieser Tore sind problemlos zu finden ; andere sind gut versteckt oder werden strengstens bewacht.

GEGNER-INTELLIGENZ

Die KI in der Gegner in *Outcast* ist außerordentlich gut. In der dargestellten Situation versucht Cutter, von einem Dach zu flüchten. Die Aliens verfolgen ihn nicht auf direktem Weg, sondern versuchen, ihn zu umzingeln und ihm den Weg abzuschneiden. Bei einem Nachbarhaus, hinter dem Cutter Schutz suchen wollte, passiert es dann: Die Wachen holen ihn ein und verwickeln ihn in einen Kampf.





Um im Spiel Fortschritte zu machen, ist es nötig, immer wieder mit den Einheimischen zu reden. Nur so kommt man an wertvolle Informationen.

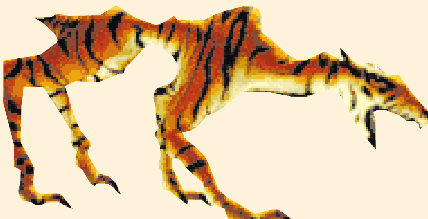
ungeschicktes Verhalten verursachte Mißverständnisse ausgeräumt werden. Andererseits werden Cutter im Laufe der Handlung immer wieder Aliens begegnen, die von ihm Hilfe verlangen, ihm Aufgaben stellen oder um Gefallen bitten. Diese Neben-Quests müssen vom Spieler nicht unbedingt verfolgt werden, enthüllen aber meist weitere Teile der Handlung oder verbessern das Verhältnis zu den Einwohnern. Doch es ist nicht alles nur Diplomatie, Handel und Konversation in Adelphi. Die zahlreichen Wachen, die das Land bevölkern, sehen den Besuch Cutters in ihrer Welt überhaupt nicht gern und versuchen energisch, den menschlichen Helden von der Erfüllung seines Auftrags abzuhalten. In den immer wieder ausbrechenden Kämpfen zwischen Cutter und besagten Wachen, feindlich gesonnenen Klans oder den (besonders in den weniger dicht besiedelten Gebieten) häufig auftauchenden wilden Tieren zeigt sich abermals die Stärke der KI. Hat man den Feind erst einmal auf sich gelenkt, verfolgt er einen nicht nur hartnäckig, sondern versucht auch, Cutter einzukreisen oder ihm bei der Flucht den Weg abzuschneiden. Die herausragende Intelligenz der Gegner und das differenzierte Verhalten der Einheimischen verleihen dem Spiel eine Komplexität und Tiefe, die es deutlich von vergleichbaren Action-Adventures wie *Tomb Raider 3* abhebt. Doch auch bezüglich der optischen Gestaltung und der Grafik versuchte Appeal, neue Wege zu beschreiten und dadurch etwas Besonderes zu schaffen. Während Tiere, Adelphianer und sämtliche Gebäude aus den üblichen Polygon-Anhäufungen bestehen, entschied man sich bei der Darstellung der Umgebungsgrafik für den Gebrauch der Voxel-Technik. Auf diese Weise lassen sich weit einsehbare Umgebungen mit phantasievoll ausgearbeiteten, teilweise mehrere Bildschirme (!) umfassenden Gegnern kombinieren, ohne daß die Geschwindigkeit in die Knie geht.

Schön und schnell

Ein weiterer interessanter Nebeneffekt ist die Tatsache, daß *Outcast* durch diese Kombi-Technik notfalls auch ohne 3D-Beschleuniger auskommen wird – starke Qualitätsverluste sind hierdurch nicht zu befürchten. Was bisher von der Gra-

ADELPHAS TIERWELT

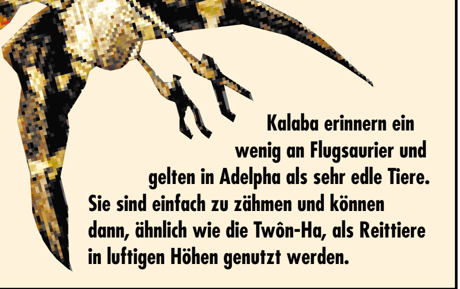
Auf seiner Reise durch Adelpha begegnet Cutter nicht nur mißtrauischen Humanoiden und schießwütigen Wachen. Der Planet beherbergt auch eine Vielzahl exotischer Tiere, von denen einige dem Helden auf seiner Odyssee hilfreich sind. Die meisten stellen aufgrund ihres unberechenbaren Verhaltens allerdings eher eine Bedrohung dar.



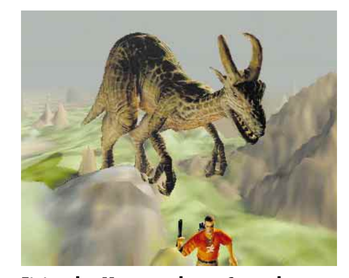
Die Gamor zählen zu den gefährlichsten Raubtieren auf Adelpha. Ähnlich wie Wölfe greifen sie bevorzugt im Rudel an. Äußerlich erinnern sie ein wenig an unterernährte Tiger, allerdings verfügen sie über einen sehr muskulösen Körperbau und sind enorm schnell.

Bei den Twôn-Ha handelt es sich um eine friedvolle Gruppe von Pflanzenfressern, die nur aggressiv reagieren, wenn ihre Jüngsten angegriffen werden. Mit etwas Übung ist es möglich, sie als Reittiere zu benutzen und mit ihnen große Strecken in kurzer Zeit zurückzulegen.

Die Sanmenai treten sowohl vereinzelt als auch im Gruppenverein auf. Sie sind nicht nur sehr schnell, sondern auch intelligent. Deshalb eignen sie sich beispielsweise zum Aufspüren von Fallen. Sie sind allerdings sehr schreckhaft und schwer zu domestizieren.



Kalaba erinnern ein wenig an Flugsaurier und gelten in Adelpha als sehr edle Tiere. Sie sind einfach zu zähmen und können dann, ähnlich wie die Twôn-Ha, als Reittiere in luftigen Höhen genutzt werden.



Einige der Monster, denen Cutter begegnet, sind so groß, daß sie aus nächster Nähe mehrere Bildschirme umfassen.



In der Stadt Orkania pulsiert das Leben. Hier trifft man die verschiedensten Wesen, kann handeln oder Kontakte knüpfen.



Ein Kampf ist entbrannt. Aufgrund der hochentwickelten KI sind selbst kleinere Gruppen von Gegnern schon ein harter Brocken.

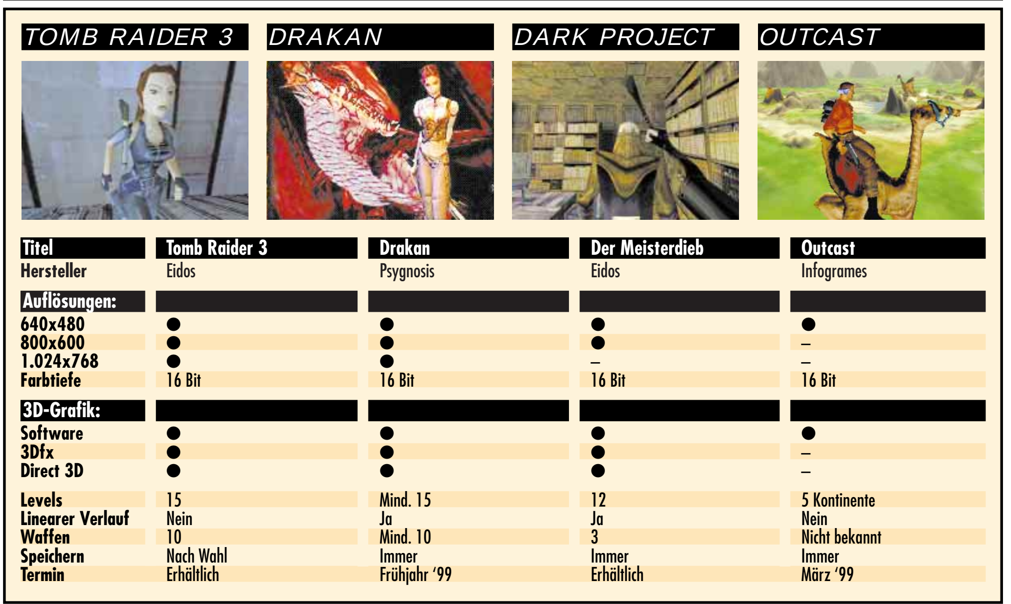


Bei Kämpfen ist es möglich, aus der Tomb Raider-Perspektive jederzeit in einen First Person-Modus umzuschalten, um die Übersicht zu behalten.

fik-Engine zu sehen war, läßt jedenfalls hoffen: Die Landschaften wirken weitläufig und sind abwechslungsreich gestaltet. Stellen Sie sich folgendes vor: An einem Punkt im Spiel stehen Sie auf einer Anhöhe und blicken auf eine im Tal liegende Stadt. Diese scheint sich über Meilen zu erstrecken; aus der Entfernung lassen sich nur noch einige Einzelheiten ausmachen. Nun beginnen Sie den Abstieg und laufen auf die Siedlung zu. Auf ihrem Weg begegnen Ihnen all die Details wieder, die Sie vorher nur erahnen konnten – gleichzeitig behindert kein Nebel die Sicht, keine plötzlich im Hintergrund aufklappenden Elemente stören den Bildaufbau. Ähnlich spektakulär sind die Wasser-Effekte ausgefallen. Taucht Cutter in einen See, spritzt das Wasser eindrucksvoll um ihn hoch und die Oberfläche schlägt in Echtzeit berechnete Wellen. Die Tiere und Humanoiden, die Adelpha bevölkern, sind mittels Motion Capturing animiert. Die Bewegungen gehen dabei so flüssig ineinander über, daß beispielsweise ein Übergang zwischen Gehen und Rennen kaum zu erkennen ist.

Seit 1994 hat Appeal an *Outcast* gebastelt und gefeilt. Normalerweise läßt eine so lange Entwicklungszeit nichts Gutes erahnen. Im Falle von *Outcast* könnte sich das lange Warten allerdings gelohnt haben. Wenn das fertige Spiel die hohen Erwartungen erfüllen kann, dürfte Cutter Slade endlich der erste würdige – noch dazu männliche – Konkurrent für die allseits beliebte Abenteurerin Lara Croft werden – und das ganz ohne Nabelpiercing.

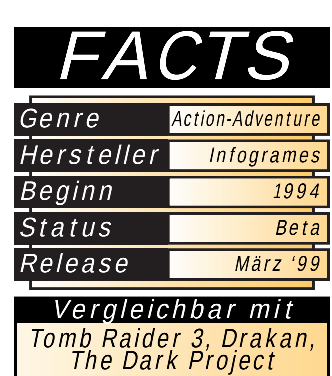
Andreas Sauerland ■



OUTCAST IM VERGLEICH

TOMB RAIDER 3 | DRAKAN | DARK PROJECT | OUTCAST

Titel	Tomb Raider 3	Drakan	Der Meisterdieb	Outcast
Hersteller	Eidos	Psygnosis	Eidos	Infogrames
Auflösungen:				
640x480	●	●	●	●
800x600	●	●	●	–
1.024x768	●	●	–	–
Farbtiefe	16 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit
3D-Grafik:				
Software	●	●	●	●
3Dfx	●	●	●	–
Direct 3D	●	●	●	–
Levels	15	Mind. 15	12	5 Kontinente
Linearer Verlauf	Nein	Ja	Ja	Nein
Waffen	10	Mind. 10	3	Nicht bekannt
Speichern	Nach Wahl	Immer	Immer	Immer
Termin	Erhältlich	Frühjahr '99	Erhältlich	März '99



FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Infogrames
Beginn	1994
Status	Beta
Release	März '99

Vergleichbar mit
Tomb Raider 3, Drakan, The Dark Project



System Shock 2

Systemfehler

Nachdem es um Looking Glass (Flight Unlimited, Terra Nova) in den letzten Jahren sehr ruhig geworden war, trumpften die Cambridger im Dezember mit ihrem Meisterstück Dark Project gehörig auf. Jetzt konzentriert sich der Hersteller ganz auf die Fortsetzung seines ersten großen Hits von 1994: Die Rollenspiel/3D-Action-Mischung System Shock 2.

Dieser metallene Gegner nennt sich "Cyborg Assassin" und weckt Erinnerungen an den T-1000.

Sinnvoll: Die verbleibenden Hit-Points des Gegners werden eingeblendet.

Neben der Lebensenergie (grün) wird auch die sehr wichtige Psi-Energie (gelb) permanent angezeigt.

Eine wissenswerte Tatsache im Voraus: In *System Shock 2* wird Looking Glass die *Meisterdieb*-Grafik-Routinen erneut einsetzen, die sich mit ihren tollen Licht-Effekten, 16 Bit-Farben und Direct3D-Beschleunigung zumindest in den Top 3 der 3D-Engines positionieren konnten. Auch das Kampfsystem soll weitgehend übernommen werden – aber damit sind die Gemeinsamkeiten schon erschöpft. Denn *System Shock 2* präsentiert sich – wie einst sein Vorgänger – als ungewöhnliches First Person-Rollenspiel, das weder mit herkömmlichen 3D-Shootern à la *Half-Life* noch mit üblicher Rollenspielkost verglichen werden kann. Wer den Vorgänger gespielt hat, kann sich sicherlich noch gut an dessen finstere Science-Fiction-Handlung erinnern: In der Rolle eines Cyborgs mußte der Spieler in einer gigantisch großen Raumstation den wahnsinnig gewordenen Schiffscomputer SHODAN lahmlegen. In *System Shock 2* kehrt SHODAN nun zurück – hinterlistiger, intelligenter und bösartiger als je zuvor. Um den Rollenspiel-Charakter noch weiter zu forcieren, führt Looking Glass jetzt drei Charakterklassen ein, zwischen denen sich der Spieler vor Spielbeginn zu entscheiden hat. Zur Auswahl stehen etwa ein Hacker, der mit den erweiterten (simulierten) Hacking-Möglichkeiten sicherlich alle Hände voll zu tun haben wird, oder etwa ein Marine, der mit den vielen neuen Waffen (das Arsenal soll so manchen aktuellen 3D-Shooter in den Schatten stellen) umso sicherer hantiert. Egal, für welchen Typus Sie sich entscheiden – im Spielverlauf können dessen Fähigkeiten RPG-typisch weiter ausgebaut und verändert werden. An die Stelle der traditionellen Erfahrungspunkte treten dabei aber sogenannte Upgrade-Points, die der Spieler frei auf Attribute wie Waffenfertigkeit, technisches Wissen oder Psi-Kraft verteilen kann. Letzteres dürfte ein interessanter Aspekt von *System Shock 2* werden: Mittels der Psi-Energie lassen sich Kreaturen beeinflussen und sogar schwere Gegenstände ohne direkte Berührung verrücken. Zudem lassen sich viele der verwendeten Waffen nach Belieben umbauen und reparieren; sogar der Einsatz unterschiedlichster Munition in ein und derselben Wumme ist angedacht. Um die Fans nicht mit ständigen Terminverschiebungen zu enttäuschen, hält sich Looking Glass mit dem Release-Datum übrigens noch zurück: „No Comment", lautet die Auskunft eines Firmensprechers.

Thomas Borovskis ■



Wie der Vorgänger spielt auch System Shock 2 nur in geschlossenen Räumen. Freiluft-Levels sind bislang nicht geplant, dafür aber abgedrehte Ausflüge in den Cyberspace und andere Locations.

FACTS

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Looking Glass
Beginn	1997
Status	Alpha
Release	Noch nicht bekannt

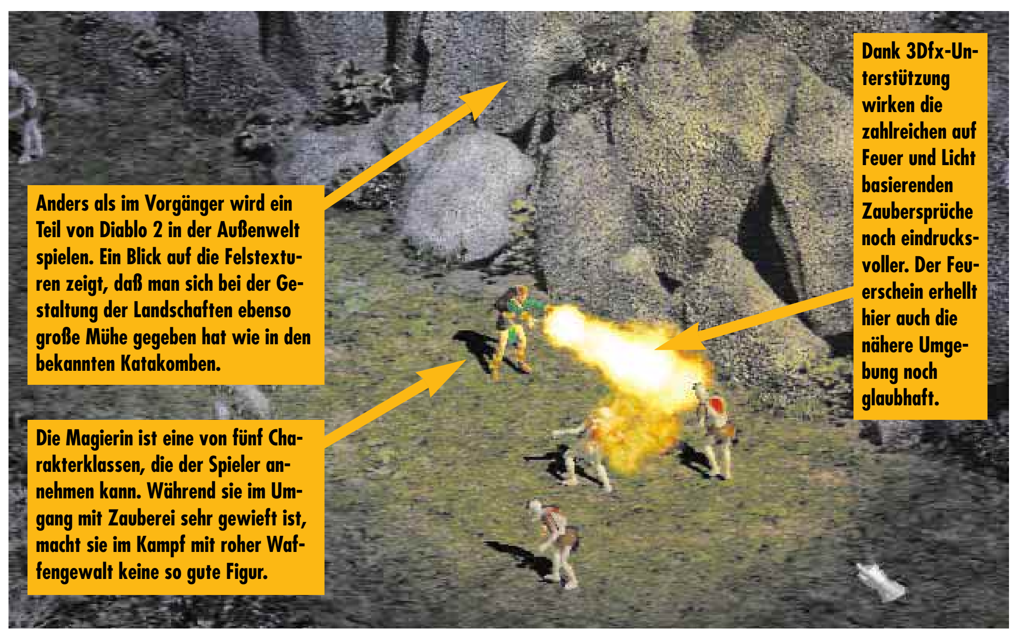
Vergleichbar mit
System Shock,
Half-Life



Diablo 2

Teufel im Leib

Der Leibhaftige läßt auf sich warten. Während die halbe Welt schon gespannt auf den Nachfolger eines der erfolgreichsten Fantasyspiele aller Zeiten wartet, hält Blizzard sich weiterhin bedeckt, was den Veröffentlichungstermin von Diablo 2 angeht. Immerhin können wir Ihnen aber auf dieser Seite einige neue Screenshots präsentieren – und ein paar neue Infos gibt's auch dazu.



Anders als im Vorgänger wird ein Teil von Diablo 2 in der Außenwelt spielen. Ein Blick auf die Felstexturen zeigt, daß man sich bei der Gestaltung der Landschaften ebenso große Mühe gegeben hat wie in den bekannten Katakomben.

Die Magierin ist eine von fünf Charakterklassen, die der Spieler annehmen kann. Während sie im Umgang mit Zauberei sehr gewieft ist, macht sie im Kampf mit roher Waffengewalt keine so gute Figur.

Dank 3Dfx-Unterstützung wirken die zahlreichen auf Feuer und Licht basierenden Zaubersprüche noch eindrucksvoller. Der Feuerschein erhellt hier auch die nähere Umgebung noch glaubhaft.

Am Ende von *Diablo* glaubte der Held, er habe ein für allemal den Herrn der Unterwelt besiegt, indem er dessen Geist in sich aufnahm. Da man aber – wie jeder Hobby-Satanist bestätigen wird – den Teufel nie lange unter Kontrolle halten kann, steht am Anfang des zweiten Teils dessen Auferstehung. Der Spieler sucht sich eine von fünf Charakterklassen aus und wandelt fortan als Amazone, Barbar, Magierin, Paladin oder Necromancer durch die Lande, um am Ende Satan persönlich ein zweites Mal gegenüberzustehen. Auf seinem Weg sammelt er Erfahrungspunkte, entwickelt Zaubersprüche, verschafft sich besseres Equipment und kämpft, daß sich die Balken biegen. Obwohl *Diablo 2,* ähnlich wie der Vorgänger, oberflächlich betrachtet ein Rollenspiel inklusive Charakterentwicklung und Attributsystem ist, wird das Geschehen durch die zahlreichen Echtzeitkämpfe wieder sehr Action-orientiert ausfallen. Über das Gameplay werden wir in einer der folgenden Ausgaben noch ausführlicher berichten – an dieser Stelle soll es eher um die Grafik gehen. Nachdem sich Blizzard lange Zeit nicht schlüssig war, ob *Diablo 2* gängige 3D-Karten unterstützen würde, hat man sich jetzt entschieden, das Spiel optional auch unter 3Dfx laufen zu lassen. Die ohnehin schöne Grafik der Exorzisten-Saga wird hierdurch nochmals verbessert, was unter anderem in echten Transparenz-Effekten und noch eindrucksvollerem farbigen Licht resultiert. Letzteres ist vor allem für die optische Wirkung der Zaubersprüche wichtig. Auch die Übergänge zwischen Licht und Schatten lassen sich durch 3Dfx jetzt weicher und fließender darstellen. Durch die bewährten, in isometrischer Ansicht dargestellten Katakomben, Labyrinthe und Gänge wollen die Entwickler nun Nebel wallen lassen. Auch für die neu hinzugekommenen Landschaften unter freiem Himmel sollen Grafik-Features geschaffen werden, die die hypnotische Atmosphäre des Rollenspiels unterstreichen, wie beispielsweise der regelmäßige Wechsel von Tag und Nacht, der sich auch spielerisch auswirken soll. Wann wir endlich in den Genuß der zweiten Teufelsaustreibung kommen werden, steht allerdings noch in den Sternen. Nach wie vor reagiert Blizzard auf die Frage nach einem Release-Termin mit dem mittlerweile altbekannten Spruch „Irgendwann 1999". Bis dahin warten wir weiterhin gespannt auf die Rückkehr des Antichristen.

Andreas Sauerland ■



Der Paladin im Kampf. Er beherrscht einige Zaubersprüche, kann aber auch gut mit Waffen umgehen – im Gegensatz zur Magierin.



Die Magierin: Sie kann für eine kurze Zeit eine Feuerwand hinter sich herziehen, um ihre Gegner damit zu rösten.



Die Amazone in der Außenwelt. Mit ihrem Speer versucht sie, sich gegen das angreifende Rieseninsekt zu wehren.

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Blizzard
Beginn	Februar ´98
Status	Alpha
Release	1999

Vergleichbar mit

Diablo, Baldur's Gate



Wenn es eine Serie gibt, die Computerspieler schon seit 20 Jahren begeistert, dann ist es wohl Ultima. Wer erinnert sich nicht gerne an seine erste Begegnung mit Lord British, dem Herrscher über Britannia? Wer hat nicht noch das häßliche Lachen des Guardian im Ohr, der einst das märchenhafte Land bedrohte? Origin scheint jetzt aber eine andere Richtung einzuschlagen und Fans der Serie sind besorgt. Wie geht es also weiter?

Ultima 9: Ascension

Fortschritt



Eine garstige Gesellschaft: In einem Dungeon trifft der Avatar auf eine Horde Skelette. Hier muß sich der Spieler schon etwas einfallen lassen, denn pure Gewalt wird sicherlich nicht ausreichen, um dieses Problem zu lösen.

Seit Mai 1998 ist es offiziell: *Ultima 9* wird nicht mehr aus einer isometrischen Perspektive gespielt werden, sondern aus einem Blickwinkel, der stark an *Tomb Raider* erinnert. Ein Aufschrei ging durch die Fangemeinde, viele warfen Origin sogar vor, jetzt nur noch unter kommerziellen, marktpolitischen Gesichtspunkten zu entwickeln. Laut Richard Garriott ist der Wechsel zu moderner Technologie aber kein Nachteil, sondern kann vielmehr die Möglichkeit für den Spieler schaffen, noch tiefer in der fiktiven Welt Britannia zu versinken. Dazu gehört auch das klassische Attributssystem, das von Origin schon in den Vorgängern immer weiter reduziert wurde und jetzt endgültig über Bord geworfen wird. Lediglich zu Beginn des Spiels wird der Charakter anhand einiger Eckdaten definiert, die den persönlichen Eigenschaften des Spielers entsprechen sollen. Origin will es nicht bestätigen, aber die Vermutung liegt nahe, daß es sich hier um eine Art Fragenkatalog handelt, der bereits bei *Ultima 4* verwendet wurde.
Magie wird in *Ultima 9* weiter an Bedeutung gewinnen, allerdings muß der Spieler keine spezielle Stufe erreichen oder Erfahrungspunkte sammeln, um einen Zauber ausführen zu können. Er muß nur einmal eine Schriftrolle finden und schon beherrscht er den jeweiligen Zauberspruch – vorausgesetzt, er hat die nötigen Reagenzien im Gepäck und verfügt über ausreichend magische Energie.
Eine weitere Frage, die von vielen Spielern gestellt, von Origin aber nur ausweichend beantwortet wird, ist die Frage nach der Existenz eines Gruppensystems. Die Entwickler bestätigen, daß der Avatar diesmal vorwiegend auf sich alleine gestellt ist und andere, vom Computer gesteuerte Charaktere nur Nebenrollen spielen. Da *Ultima 9* in Echtzeit gespielt wird, wäre die Steuerung einer mehrköpfigen Heldentruppe zu schwierig. Auch die Anpassung des Schwierigkeitsgrades in Verbindung mit den verschiedenen Aufträgen scheint kaum realisierbar. Trotzdem sollen befreundete Charaktere und alte Weggefährten ab und zu mit einer helfenden Hand zur Seite stehen.



Eine Art fliegender Teppich in Britannia: Der Avatar wird sich nicht nur zu Fuß fortbewegen können.



Vor den Toren einer Burg trifft der Spieler auf eine Verbündete im Kampf gegen das Böse.

Origin hüllt sich momentan über einige wesentliche Spielinhalte noch in Schweigen, erscheinen soll *Ultima 9: Ascension* aber immer noch im Frühling 1999. Wir gehen daher davon aus, daß wir in den nächsten Wochen eine spielbare Version ergattern können. Dann werden wir über weitere Einzelheiten berichten.

Oliver Menne ■



Viele Grafiken wirken extrem detailliert, wie zum Beispiel diese dichte Dschungellandschaft. Ein schneller Pentium II wird daher eine der Voraussetzungen sein.

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Origin
Beginn	Ende 1997
Status	Alpha
Release	Frühling ´99

Vergleichbar mit
Ultima Underworld 2

Driver

Die Straßen von

“Driver ist kein Rennspiel, sondern eine wilde Jagd mit Fahrzeugen.“ Mit diesen Worten beginnt Gareth Edmondson seine Präsentation. Im englischen Newcastle wird *Driver* im Auftrag von GT Interactive entwickelt. Seit zwei Jahren werden hier Konzepte erstellt, es wird gezeichnet und programmiert und umso überraschender erscheint der anvisierte Veröffentlichungstermin: Im März soll das fertige Produkt Premiere feiern – und es soll das Genre revolutionieren!

„Wir fanden reine Rennspiele, bei denen lediglich eine Runde nach der anderen gedreht wird, schon immer etwas langweilig. Deshalb hatten wir auch schon mit *Destruction Derby* eine ganz andere Richtung eingeschlagen.“ Wer jetzt verwundert die Stirn runzelt, wird seinen Ohren kaum trauen: „Die Öffentlichkeit dachte immer, daß Psygnosis *Destruction Derby* entwickelt hätte. Das stimmt aber nicht. Das waren wir. Das ist auch einer der Gründe, warum wir uns von Psygnosis getrennt haben. Wir wollen nicht länger im Hintergrund gehalten werden und andere die Lorbeeren kassieren lassen. GT Interactive versteht unsere Position“, meint Geschäftsführer Martin Edmondson. Bei einem Blick auf *Driver* wird klar, worauf die beiden Edmondson-Brüder hinauswollen. In *Driver* steckt das Potential, ein echter Kassenknüller zu

Irrwitzige Verfolgungsjagden und spektakuläre Karambolagen sind bei einem Actionfilm das Salz in der Suppe. Warum dieser Grundsatz bei Rennspielen bislang unbeachtet blieb, scheint ein Rätsel. Lediglich Electronic Arts versuchte mit Need for Speed 3 dieses naheliegende Feature umzusetzen. Das englische Softwarehaus Reflections geht jetzt aber noch einen Schritt weiter und führt damit das Genre der Rennspiele in ein neues Zeitalter.

Bei schneller Fahrt geraten die Wagen schnell ins Schleudern. Reflections wollte unbedingt das „Aufschaukeln“ der amerikanischen Fahrzeuge simulieren.

San Francisco

werden – und das soll gleichzeitig den Stellenwert des Unternehmens erhöhen.
Driver ist also kein normales Rennspiel. Es gibt zwar Fahrzeuge, aber keine Rennstrecken – nur Städte. In Los Angeles, San Francisco, Miami und New York müssen Sie als Agent, der in einer verdeckten Operation ermittelt, eine Bande Krimineller ausheben. Sie setzen einige Gerüchte in Umlauf, und es gelingt Ihnen schließlich, sich den Ruf eines talentierten Fluchtwagenfahrers zuzulegen. Und damit beginnt auch schon das Spiel: In einer leeren, abgelegenen Tiefgarage müssen Sie Ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Reflections wollte ursprünglich echte Wagen aus den 70ern verwenden, doch wollten die Hersteller keine Freigabe erteilen, weil die Fahrzeuge beschädigt werden können. Deshalb wurden alle Autos modifiziert und entspringen nun der Phantasie der Grafiker.

Ein Rennspiel mit Story-Mode

Nach diesem ersten Test, der von Ihren Auftraggebern kritisch beurteilt wird, geht es ans Eingemachte. In den gerenderten Zwischensequenzen erhalten Sie über Ihren Anrufbeantworter die neuesten Aufträge, wobei sich Ihr Verhalten innerhalb einer Mission auf den weiteren Verlauf der Geschichte auswirken kann. Insgesamt gibt es 44 Missionen, mindestens 26 werden für die Lösung des Spiels benötigt.

Die Aufgaben gestalten sich überraschend abwechslungsreich. Sie müssen zum Beispiel die hochschwangere Frau des Chefs zum Krankenhaus oder nach einem Banküberfall die maskierten Kollegen aus der Gefahrenzone bringen. Ein anderes Mal soll dem Besitzer einer Restaurantkette ein Denkzettel verpaßt werden, indem Sie die Schaufenster seiner Läden in Schutt und Asche legen. Die Entwickler haben also viele Ansatzpunkte gefunden, um dem Spiel sowohl die nötige Abwechslung zu verschaffen als auch dem Hauptdarsteller einen eigenständigen Charakter einzuhauchen. Der Clou an *Driver* ist, daß die Geschichte erzählerisch aufgebaut ist und aufgrund der Videosequenzen konzeptionell an *Interstate ´76* erinnert. Waffen gibt es

CRASH MANIA IX

Driver lebt von seinen spektakulären Karambolagen. In diesem Spiel wird tonnenweise Metall verschrottet. Hier kommt Reflections die Erfahrung zugute, die in der Vergangenheit mit *Destruction Derby* gesammelt werden konnte.



Bei diesem Unfall löst sich die Radkappe und rollt die Straße hinunter.



Pech! Ein Laternenpfahl beendet die Fahrt. Das Fahrzeug wird dabei völlig deformiert.



Die Motorhaube dieses Wagens wird bei der Karambolage zusammengeschoben.



Im dichten Straßenverkehr muß man sich ständig zwischen der „trödelnden Zivilbevölkerung“ hindurchmogeln. Es empfiehlt sich trotzdem, unauffällig zu bleiben.



Die Ampel steht auf rot, aber die Polizei sitzt einem im Nacken. Da hilft nur eins: Augen zu und durch – und hoffen, daß die anderen notfalls auf die Bremse treten.

in *Driver* aber nicht. „Die Cops versuchen, Dich zu umzingeln oder so lange zu rammen, bis Du Dich nicht mehr bewegst“, erzählt Gareth Edmondson. Aus diesem Grund besteht zwischen *Need for Speed 3* und *Driver* auch ein himmelweiter Unterschied. Bei *Driver* hat der Spieler so lange eine Chance zur Flucht, bis sich der Wagen keinen Millimeter mehr bewegt. Selbst wenn die Polizei den Spieler in die Enge getrieben und förmlich „eingequetscht“ hat, besteht immer noch die Möglichkeit, durch ein kurzes, ruckartiges Beschleunigen die Kette aufzusprengen und sich – notfalls auch rückwärts – aus der Situation zu befreien. „Die Gegner sind in der aktuellen Version noch zu clever. Selbst begnadete Spieler haben eigentlich keine Chance“, gesteht Gareth, als er zum wiederholten Mal von sechs Fahrzeugen in die Zange genommen wird. Das sind allerdings kleinere Probleme, die sich schnell beheben lassen. Viel wichtiger erscheint die Tatsache, daß das Fahrmodell bereits einwandfrei funktioniert und keinen Anlaß zu Kritik gibt. „Bremse und Handbremse werden bei uns getrennt simuliert. Dadurch läßt sich der Wagen in schwierigen Situationen leichter abfangen – wenn man ein geübter Fahrer ist“, grinst Gareth. Und dazu bekommen Sie in *Driver* ausreichend Gelegenheit: Vor jeder Mission können Sie die relevanten Straßen schon einmal abfahren und – natürlich unauffällig – die Gegend erkunden. Wenn Sie sich bereits in dieser Phase über alle Verkehrsregeln hinwegsetzen, so machen Sie sich das Leben nur unnötig schwer, weil Sie dann doppelt „entkommen müssen“.



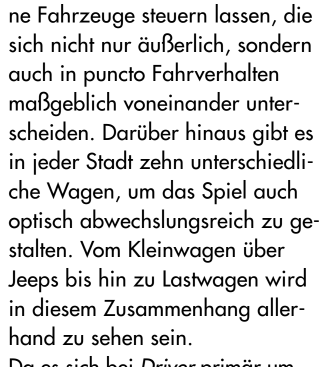
In Miami dürfen die typischen langgezogenen Brücken nicht fehlen. Hier sind die Ausweichmöglichkeiten natürlich begrenzt, es hilft nur gnadenloses Beschleunigen. Hoffentlich bildet sich am Ende der Brücke kein Stau.



Die Polizei im Schlepptau. Oftmals wird man von sieben bis acht Streifenwagen gleichzeitig verfolgt, die ständig versuchen, Fallen und Straßensperren aufzubauen.

Die Kunst der Zerstörung

Wie Fahrzeuge stilvoll in ihre Einzelteile zerlegt werden, zeigte Reflections schon mit *Destruction Derby*. *Driver* ist ähnlich spektakulär, auch wenn die Programmierer nicht auf alte Routinen aufgebaut, sondern sämtliche Berechnungen neu entwickelt haben. Im Klartext: Bei *Driver* fliegen Motorhauben, zerplatzen Reifen und sprühen Funken. Fässer und Kisten, die in engen Seitenstraßen gestapelt sind, wirbeln bei einer Kollision in hohem Bogen durch die Luft. Schaufenster zersplittern und Scheinwerfer gehen zu Bruch. Bei der optischen Präsentation wurde vor allem auf die Deformation der Wagen geachtet – wie sagte David Kaemmer (*Grand Prix Legends*) so schön: „The Cars are the Stars.“ Das gilt auch für *Driver*. Insgesamt werden sich 14 verschiedene Fahrzeuge steuern lassen, die sich nicht nur äußerlich, sondern auch in puncto Fahrverhalten maßgeblich voneinander unterscheiden. Darüber hinaus gibt es in jeder Stadt zehn unterschiedliche Wagen, um das Spiel auch optisch abwechslungsreich zu gestalten. Vom Kleinwagen über Jeeps bis hin zu Lastwagen wird in diesem Zusammenhang allerhand zu sehen sein.

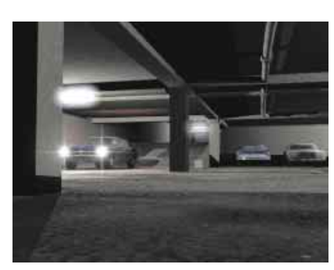


Da es sich bei *Driver* primär um ein Actionspiel handelt, durfte die Umgebungsgrafik nicht weniger detailliert ausfallen. Das schrille Leuchten der Ampeln spiegelt sich auf der regennassen Fahrbahn, entsetzte Passanten springen vom Gehweg in den nächstbesten Hauseingang und Hubschrauber der lokalen Fernsehsender jagen über die Stadt hinweg.

Die vier Städte wurden der Realität nachempfunden. „Wir haben uns mit der Digitalkamera bewaffnet und uns mit einem Taxi für ein Heidengeld durch die Gegend kutschieren lassen. Die haben uns vielleicht seltsam angesehen“,



In einer abgelegenen Tiefgarage wurde Ihr Fahrzeug für Sie abgestellt.



Sie steuern den Wagen in Richtung Ausfahrt und werden aber plötzlich...



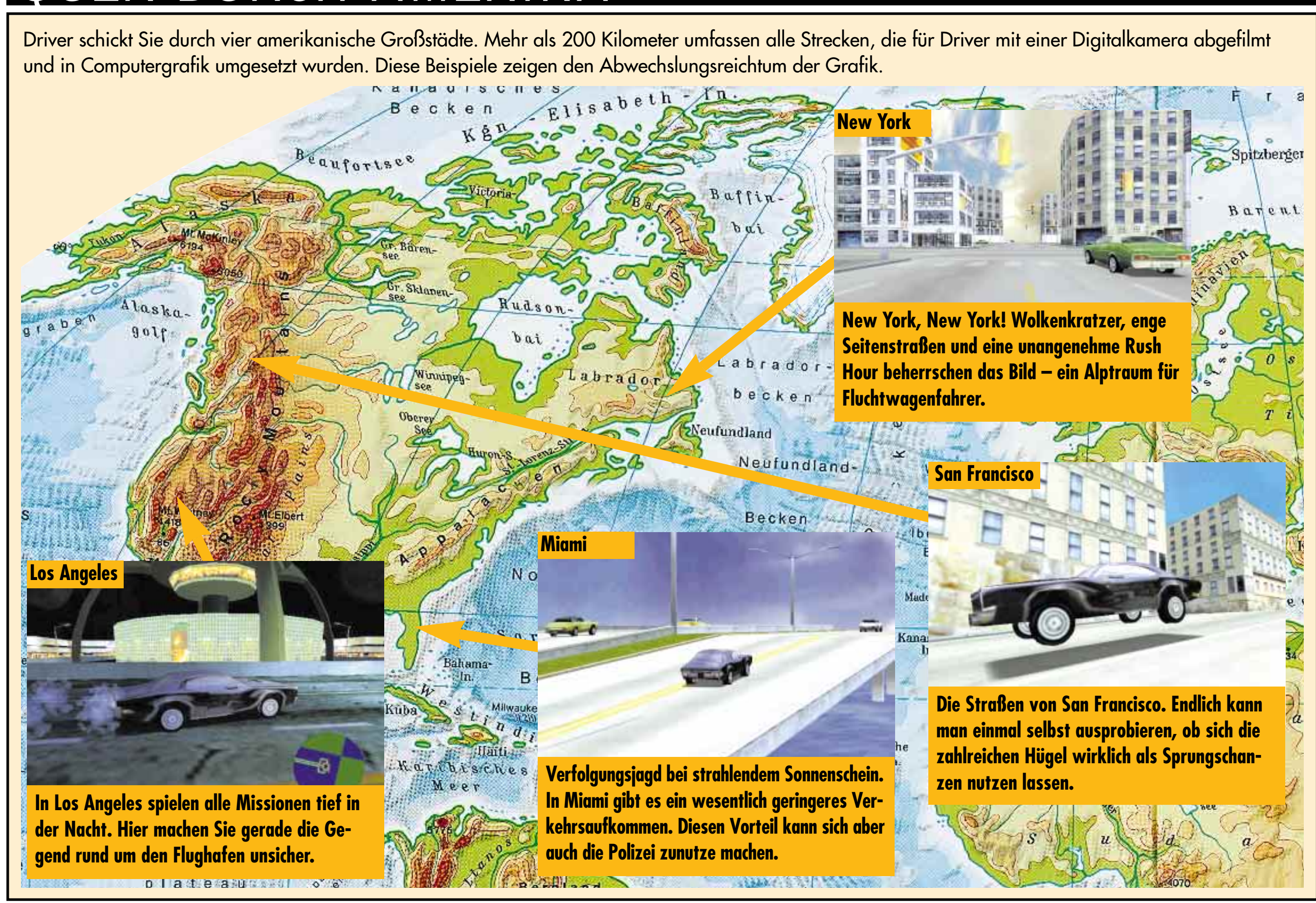
...von einer im Dunkeln lauernden Polizeistreife mit einer Taschenlampe erfaßt.



Der Polizist erkennt Sie und nimmt daraufhin sofort die Verfolgung auf.

QUER DURCH AMERIKA

Driver schickt Sie durch vier amerikanische Großstädte. Mehr als 200 Kilometer umfassen alle Strecken, die für Driver mit einer Digitalkamera abgefilmt und in Computergrafik umgesetzt wurden. Diese Beispiele zeigen den Abwechslungsreichtum der Grafik.





In der ersten Mission müssen Sie Ihren Auftraggebern Ihre Fähigkeiten beweisen. In einer Tiefgarage geht es ans Eingemachte.



Auf Konfrontationskurs zu gehen ist meistens die schlechteste Lösung. Ab und zu weichen die Polizisten aber auch aus und man gewinnt ein paar Meter Vorsprung.



Vor allem in der Nacht präsentiert Driver einige interessante Lichteffekte. Die leuchtenden Ampeln sind hier ein gutes Beispiel.

lacht Gareth Edmondson und erwähnt, daß die Städte zwar nicht komplett, aber dennoch in ausreichender Größe in das Spiel integriert wurden. Für die Missionen in New York wurde beispielsweise Manhattan inklusive Time Square umgearbeitet. In anderen Worten: Würde man alle Straßen in *Driver* hintereinander aufreihen, so würde das eine Strecke von mehr als 200 Kilometern ergeben.

Bekannte Stimmen für die deutsche Version

In Bezug auf den Motorsound braucht sich *Driver* nicht vor der starken Konkurrenz aus Amerika zu verstecken. Der hohe Hubraum, über den die Wagen der 70er Jahre verfügten, sorgt für einen tiefen, brummenden Klang – auch wenn es natürlich nicht für einen Vergleich mit *Grand Prix Legends* reicht. Für die nötige Atmosphäre sorgt aber auch der Soundtrack, der sich an Klassikern der damaligen Zeit orientiert. Momentan steht Publisher GT Interactive sogar in Verhandlungen mit einigen Bands, um einige bekannte Titel zu lizenzieren. Ein weiteres Feature betrifft die Sprachausgabe. Damit Sie Ihre Gegner besser einschätzen können, hören Sie natürlich ständig den Polizeifunk ab. Mehr als 50 verschiedene Sprüche brabbeln die Hüter des Gesetzes vor sich hin, hierzulande werden unter anderem die deutschen Stimmen von Clint Eastwood und Samuel L. Jackson zu hören sein.

Laut Projektleiter Gareth Edmondson dürfte es bis zur Veröffentlichung tatsächlich nur noch ein kleiner Schritt sein. „*Driver* ist zu 98% fertig. Wir müssen nur noch die einzelnen Bestandteile zusammenbringen und einige holprige Passagen überarbeiten."

Oliver Menne ■

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Reflections
Beginn	März 1997
Status	Beta
Release	März 1999

Vergleichbar mit

Destruction Derby, Interstate ´76

WarZone 2100

Wiederaufbau

Der Unterstützung von 3D-Grafikkarten konnte bislang nur ein einziges Genre entgehen: das Genre der Echtzeit-Strategiespiele. Das englische Entwicklerteam Pumpkin Studios will das nun ändern und bringt mit WarZone 2100 ein actiongeladenes Strategiespiel auf den Markt, das sich sowohl durch Komplexität als auch durch optische Finessen von der breiten Masse abheben kann.



Die Vorteile der 3D-Karten-Unterstützung sind offensichtlich. Die gewaltigen Explosionen legen Einheiten und Objekte in Schutt und Asche.

Wir befinden uns im Jahr 2100. Vor knapp 40 Jahren wurde durch einen Fehler in einem Computersystem ein Atomkrieg ausgelöst, der unseren Planeten in einen riesigen Feuerball verwandelte. Die wenigen Überlebenden beschäftigen sich mit dem Wiederaufbau und geraten sich auf der Suche nach Rohstoffen und Überbleibseln der vergangenen Zivilisation wieder in die Haare. In kleineren Scharmützeln werden Territorien abgesteckt sowie Grenzen und der Anspruch auf bestimmte Ressourcen gesichert. Nur wenige der völlig zersplitterten Völker haben die Vision, eine neue, bessere Welt aufzubauen – was dieser engagierte Teil der Bevölkerung allerdings nicht weiß, ist die Existenz einer mysteriösen Macht, die schon vor 40 Jahren für den Kollaps verantwortlich war. Der Spieler wird diese Macht auch erst im Verlauf der Geschichte kennen und fürchten lernen. Zu Beginn widmet man sich jedoch dem Aufbau eines Stützpunktes und schlägt sich mit kleineren Gruppen einfal-

lender Vandalen herum, die aufgrund ihrer geringen technologischen Kenntnisse aber nicht mehr als Kanonenfutter darstellen. Doch das bleibt nicht immer so: Im fortgeschrittenen Stadium verfügen Ihre Gegner genauso wie Sie über Panzer, Raketenwerfer, Laserkanonen und schwere Artillerie.

Ungewöhnliche Features

Worauf kommt es bei *WarZone 2100* hauptsächlich an? Auf dem Management der Ressourcen liegt weiterhin das Hauptaugenmerk und damit unterscheidet sich *WarZone 2100* kaum von Spielen wie *StarCraft* oder *Command & Conquer*. Der sinnvolle Einsatz von Rohstoffen zum Bau von Gebäuden und Einheiten steht im Vordergrund, aber auch die Forschung sollte nicht vernachlässigt werden. Wird einer Konstruktionsanlage ein Upgrade verpaßt, so hat das direkte Auswirkungen auf die Schlagkraft Ihrer Truppe. Es muß also ständig der Mittelweg zwischen Zukunftsinvestitionen und aktueller Problembeseitigung gefunden werden. *WarZone 2100* geht beim Thema Forschung und Entwicklung aber noch einen Schritt weiter, den die meisten Echtzeit-Strategiespiele bislang nicht gewagt haben. Der Spieler bekommt die Möglichkeit, sich seine eigenen Einheiten „zu basteln". Durch ein einfaches System, das von den Pumpkin Studios als „Mix & Match" bezeichnet wird, kann zum Beispiel eine bestimmte Waffe verschiedenen Vehikeln zugeordnet werden. Natürlich ist es unmöglich, eine schwere Kanone auf einen leichten,



Eine neue Technologie, der mehrstufige Raketenwerfer, wurden entwickelt.



Per „Mix & Match" können Sie sich individuelle Einheiten zusammenbasteln.



Der Gegner versucht mit einem guten Dutzend schwer bewaffneter Panzer den befestigten Stützpunkt zu erobern. Noch hält die Verteidigung stand.

schnellen Jeep zu montieren, aber ein Flammenwerfer macht sich auf einem Panzer, der im Nahkampf eingesetzt werden soll, immer gut. Damit das Spiel durch dieses ungewöhnliche Feature nicht zu kompliziert und unübersichtlich wird, kommen die einzelnen Elemente erst nach und nach ins Spiel – man kann sich also in einem angenehmen Tempo an die vorhandenen Waffen und Fahrzeuge gewöhnen. Um das Ganze auf die Spitze zu treiben, wollen die Programmierer zum Beispiel ein Modul einbinden, mit dem sich Einheiten mit „Künstlicher Intelligenz" ausstatten lassen. Diese „Kommandeure" können anderen Truppenteilen Befehle erteilen und selbständig Angriffsziele definieren.
Es wird also strikt darauf geachtet, dem Spieler nicht zu viele Neuerungen gleichzeitig aufzutischen. Das äußert sich natürlich auch im Design der Missionen. Insgesamt stehen drei Kampagnen zur Verfügung, die sich jeweils in fünf Kapitel mit unterschiedlich vielen Untermissionen aufteilen. Das Spiel beginnt in der Wüste von Arizona und der Spieler muß sich langsam zu den großen Metropolen vorarbeiten, weil dort der Technik-Level höher ist und daher besser geforscht werden kann.



Die Explosionen sorgen für sehenswerte Lichteffekte auf dem Terrain.

Unterstützung von 3D-Grafikkarten

Obwohl mittlerweile fast jeder PC über eine 3D-Grafikkarte verfügt, wird dieser Tatsache von den meisten Herstellern vielversprechender Echtzeit-Strategiespiele kaum Beachtung geschenkt. Selbst renommierte Hersteller wie Westwood oder Blizzard wagen sich nur mit Samthandschuhen an diese Thematik heran. Die Pumpkin Studios wollen diesen glücklichen Umstand nutzen und entwickelten eine Engine, mit der sich die Karte in extrem hoher Geschwindigkeit rotieren und zoomen lassen kann. Die dritte Dimension, die auf diese Weise dem Spiel spendiert wurde, ist aber nicht nur ein optisches Gimmick, sondern hat auch spielerische Auswirkungen. Die Sichtverhältnisse spielen bei der strategischen Planung eine größere Rolle als bei vergleichbaren Produkten, denn eine Gebirgskette kann schnell den Blick auf das Terrain versperren. Diese anfangs eher ungewohnte Situation wird aber im weiteren Verlauf des Spiels entschärft, weil technische Neuerungen die Sichtweite verbessern können. Darüber hinaus macht sich *WarZone 2100* natürlich die üblichen Vorteile moderner 3D-Grafikkarten zunutze. So können zum Beispiel die Explosions-Effekte durchweg begeistern und Gebirge fügen sich harmonisch in das Gesamtbild ein. Da es sich bei den Einheiten um Polygonmodelle handelt, verpixeln sie auch bei sehr hohen Zoomstufen nicht, sondern verfügen stets über scharfe Konturen. Aber auch an Details wurde gedacht: So zerspringen Objekte bei einer Explosion in viele kleine Einzelteile und es wird Staub aufgewirbelt, wenn man sich auf sandigen Untergrund begibt.
Angesichts der Tasache, daß *WarZone 2100* bereits im September 1998 auf den Markt kommen sollte, scheint der jetzt anvisierte Veröffentlichungstermin im März durchaus realistisch. Wer sich jetzt schon einmal einen Eindruck von diesem Spiel verschaffen möchte, sollte einen Blick auf unsere CD-ROM werfen. Dort finden Sie die spielbare Demo-Version.

DIE LEVEL

Die Suche nach der ultimativen Wahrheit über den Auslöser des Atomkriegs müssen Sie sich durch drei verschiedenen Szenarios kämpfen. Diese Kampagnen sind noch einmal in Missionen und Aufträge unterteilt.



WarZone 2100 beginnt in der Wüste von Arizona. Von dort aus geht es...

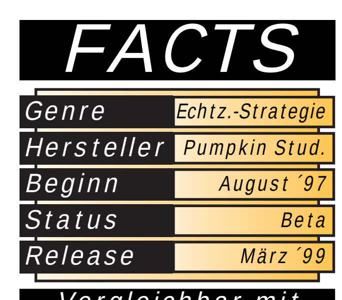


...in die nahegelegenen Metropolen, in den es zu Straßenschlachten...



...kommt. Die letzte Kampagne spielt schließlich in den Rocky Mountains.

FACTS



Genre	Echtz.-Strategie
Hersteller	Pumpkin Stud.
Beginn	August ´97
Status	Beta
Release	März ´99

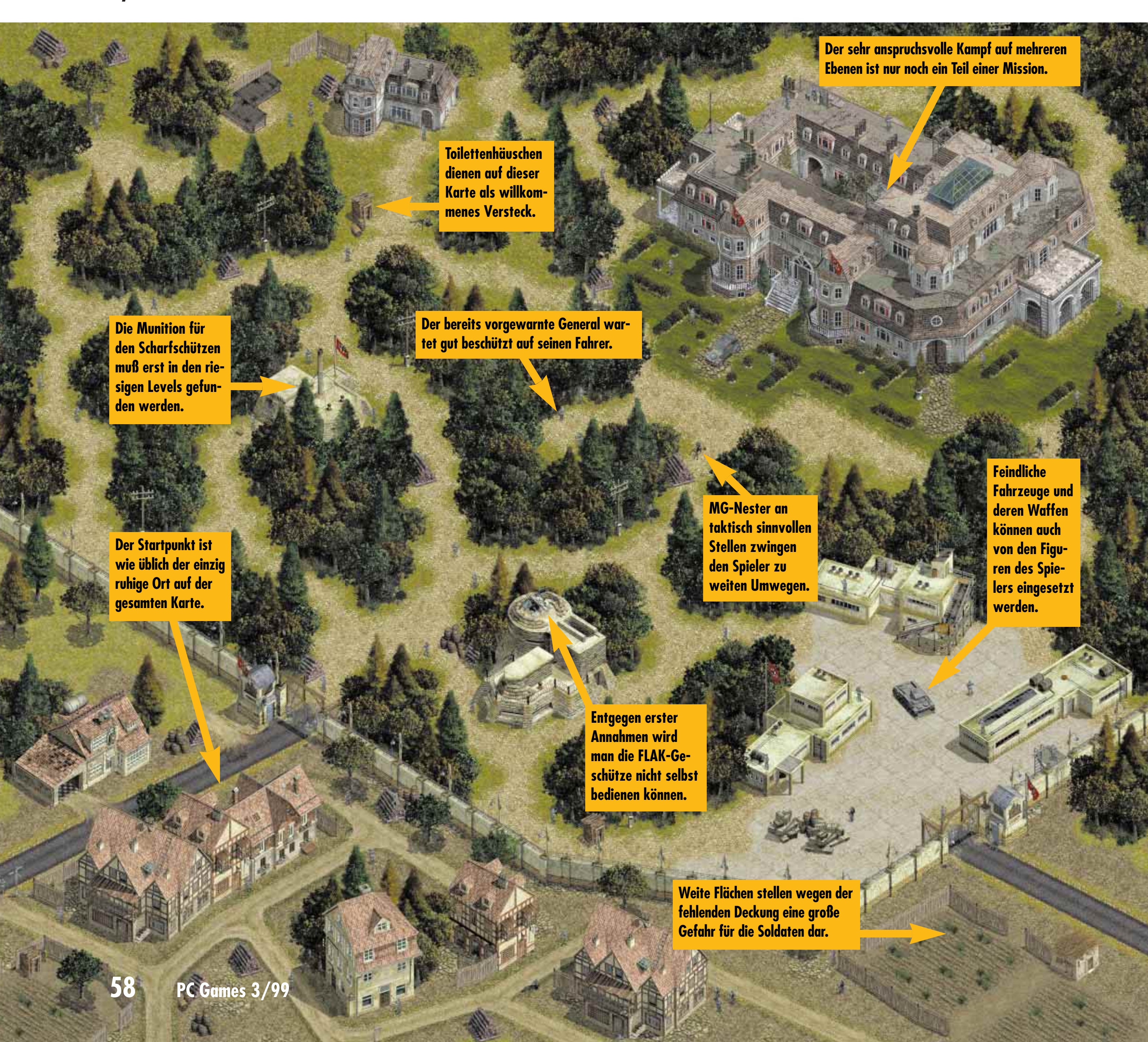
Vergleichbar mit
Total Annihilation, Command & Conquer

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Warten auf neue Befehle

Das dreckige Dutzend kehrt zurück. Nach fast einem Jahr werden die hochspezialisierten GIs wieder im Europa des Zweiten Weltkriegs sabotieren, sprengen und diesmal sogar entführen. Obwohl das Missionspaket für den Strategie-Hit Commandos bereits im März erscheinen soll, arbeiten die Pyro Studios noch fieberhaft an den letzten Features.

Anstatt sich darauf zu verlassen, daß ein ausreichend hoher Prozentsatz der Käufer von *Commandos* die neuen Missionen ohnehin kaufen wird, versucht das Team um Javier Perez, die zahlreichen Wünsche der Spieler zu erfüllen. Die besondere Schwierigkeit liegt dabei darin, daß die bestehende Spiel-Engine wiederverwendet werden und zudem der für Ende 1999 geplante Nachfolger noch genügend Überraschungen bieten soll. Wie eine PC Games-Umfrage ergab, verlangen die *Commandos*-Besitzer in erster Linie zusätzliche Waffentypen, einen Missions-Editor sowie eine höhere





In den griechischen Ruinen muß das Commandos-Team den verlorengegangenen Prototyp einer deutschen Fliegerbombe entdecken, bevor die Nazis sie finden.



Die Landschaften der acht neuen Missionen wurden detailreicher gerendert. Wegen der unruhigeren Grafik sind die Figuren nun viel schwerer zu entdecken.

Dichte interaktiver Objekte. Die schlechte Nachricht: Obwohl keine weiteren Zusatzmissionen geplant sind, halten die Pyro Studios den Missions-Editor weiterhin unter Verschluß. Ansonsten werden aber alle Wünsche erfüllt. Zu den neuen Waffen gehören ein Gewehr mit hoher Reichweite sowie ein Paar Handschellen, das eine der größten spielerischen Neuerungen mit sich bringt. Anstatt einen gegnerischen Soldaten umzubringen, wird man ihn nun auch gefangen nehmen und durch die Landschaft tragen können. Die Entführung eines hochrangigen Militärs ist folgerichtig auch das Ziel einer der insgesamt acht Missionen. Aber auch die anderen Einsätze unterscheiden sich durch Mehrfachaufgaben sowie Flucht- und Suchmissionen deutlich von denen des ersten Teils. Die meisten Einsatzgebiete sind derart groß, daß man ohne Fortbewegungsmittel etliche Minuten für eine Durchquerung benötigen kann. Daher wurde die Anzahl der (natürlich bestens bewachten) Schützenwagen und Panzer drastisch erhöht. Neu hinzugekommen ist der Tiger-Kampfpanzer sowie der Jet Me-262, den man aber voraussichtlich nicht selber steuern kann.

Die Verlockung ist groß

Eines der größten Mankos von *Commandos* wurde ebenfalls behoben. Damit ist nicht etwa der enorm hohe Schwierigkeitsgrad gemeint, der sich nun in zwei Stufen anpassen läßt, sondern die Monotonie des Vorankommens. Nach wie vor muß fast jeder Gegner zwischen Start- und Zielpunkt einer Mission ausgeschaltet werden, in den Missionen von *Im Auftrag der Ehre* stehen dazu aber neue Taktiken zur Verfügung. Mit Steinwürfen kann man Soldaten nun dazu veranlassen, stehenzubleiben oder in Richtung des Werfers zu laufen. Plaziert man zudem eine Zigarettenschachtel im Blickfeld des Soldaten, so ist dieser für einige Sekunden unaufmerksam und ein leichtes Opfer. Zusammen mit dem bereits bekannten Akustik-Köder können die Gegner nun über weite Strecken gelockt werden. Jeder Soldat außer dem Spion kann Steinchen in unbegrenzter Menge werfen, die Zigarettenschachteln werden hingegen bekämpften Gegnern aus der Hemdtasche genommen und lassen sich beliebig oft verwenden.



Straßenkämpfe sind wieder mit von der Partie. Die vielen Verstecke erlauben eine sehr offensive Vorgehensweise.



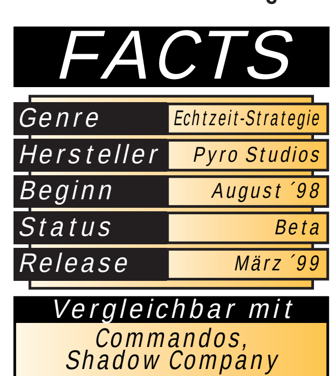
Eine Verteidigungsautomatik, mit der sich Brücken ohne das Zutun des Spielers halten ließen, wurde nicht integriert.

Kein Zusatz-Paket

Technisch wird sich, wie bei Mission-Packs üblich, wenig Neues ergeben. Lediglich die vorberechneten Hintergrundgrafiken werden detailreicher sein, die Geschwindigkeit der Darstellung bleibt hingegen unverändert. Leider wird sich der Netzwerk-Modus auch weiterhin auf das TCP/IP-Protokoll beschränken, erst das in fast einem Jahr erscheinende *Commandos 2* wird sämtliche Standards (und damit auch Modems) nutzen können.

Commandos: Im Auftrag der Ehre ist übrigens kein Zusatz-Paket, sondern ein Stand-Alone-Produkt. Zum Preis einer herkömmlichen Missions-CD erhält man daher neben den acht neuen Missionen auch die voll funktionsfähige Spiel-Engine. Die zwanzig Missionen der Urversion werden natürlich nicht enthalten sein.

Harald Wagner ■



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Pyro Studios
Beginn	August ´98
Status	Beta
Release	März ´99

Vergleichbar mit
Commandos, Shadow Company



Im Zoo hat sich ein Spion versteckt, dem der Spieler beim Überlaufen helfen muß. Die offenen Flächen sind dabei hinderlicher als die wenigen Gegner.



Gorky 17

Das Ende der Welt

Fallout 2 bekommt Konkurrenz: Gorky 17 versucht mit einer ähnlich spannenden Endzeit-Geschichte und toller Grafik dem Topseller das Wasser abzugraben. Was sich hinter dem Projekt versteckt, haben wir für Sie in Erfahrung gebracht.



Die Kombination von gerenderter Hintergrundgrafik mit Polygon-Figuren funktioniert bei Gorky 17 tadellos.



Manche Gegner heben sich kaum von der Hintergrundgrafik ab. Das sorgt oftmals für herrliche Schockeffekte.



Die Mutanten in der geheimen Militärbasis Gorky 17 verfügen über unmenschliche, übernatürliche Eigenschaften.

Zur Hintergrundgeschichte: Wir schreiben das Jahr 2008. Das russische Militär hat die geheime Siedlung Gorky 17 in einer Nacht- und Nebelaktion dem Erdboden gleichgemacht. Gründe? Unbekannt. Gorky 17 war die exakte Nachbildung einer typischen amerikanischen Stadt, die zur perfekten Ausbildung von Agenten genutzt wurde. Das offizielle Statement, daß es sich um eine längst verlassene Stadt und bei der Eliminierung um eine verspätete Aufräumaktion gehandelt habe, wird von der NATO mit Besorgnis aufgenommen – schließlich war Gorky 17 auch ein Hochsicherheitsgelände für militärische Experimente. Ein Jahr später wird Polen in die NATO integriert und ein ähnlich konzipierter Stützpunkt entdeckt. Er ist ebenfalls verlassen, doch irgendetwas scheint dort nicht mit rechten Dingen zuzugehen. Als sich die Soldaten dem Zentrum nähern, sehen sie Kreaturen, die zwar menschlichen Ursprung haben, aber irgendwie trotzdem pflanzlicher oder tierischer Natur sind. Die NATO riegelt das Gebiet hermetisch ab und schickt ein Team von drei Spezialisten in das Horror-Szenario, um die dunklen Geheimnisse zu lüften.



In der zerstörten Stadt gibt es allerhand zu entdecken. Vor allem unter den Trümmern verbergen sich ab und zu wichtige Gegenstände.

Gerenderte Hintergründe mit Polygonfiguren

Auf den ersten Blick erinnert *Gorky 17* unwillkürlich an *Fallout 2*. Die verwüstete und schmutzige Umgebung wird vom düsteren Grafikstil hervorragend eingefangen und sorgt für eine unangenehme, packende Atmosphäre. Dennoch haben sich die Entwickler dazu entschlossen, bei *Gorky 17* die Attributs- und Kampfsysteme eher schlank zu halten. Es gibt nur wenige, dafür aber wesentliche Charaktereigenschaften und auch das Interface wurde sehr übersichtlich und einfach gestaltet. Außerdem wurde auf übliche Puzzles im Stil von „Suche-Gegenstand-und-bringe-ihn-zum-Tempel" weitgehend verzichtet. Statt dessen steht die Interaktion mit den Charakteren im Vordergrund.
Die Grafiker setzen auf eine Mixtur aus gerenderten Hintergründen und Polygon-Figuren. Auf diese Weise lassen sich qualitativ hochwertige Umgebungsgrafiken verwenden, ohne bei der Animation oder bei Effekten Abstriche machen zu müssen. Das Konzept scheint aufzugehen, denn vor allem grafisch konnte *Gorky 17* bei der ersten Präsentation einen sehr guten Eindruck hinterlassen. Erscheinen soll das Endzeit-Rollenspiel im April ´99.

Oliver Menne ■

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	TopWare
Beginn	Januar '98
Status	Beta
Release	April '99

Vergleichbar mit
Fallout 2



Unreal Tournament

Schützenfest

Es ist kein Geheimnis, daß Action-Shooter erst dann richtig Spaß machen, wenn man es im Multiplayer-Modus so richtig krachen lassen kann. Auch das grandiose Unreal bildet da keine Ausnahme. Doch was macht man, wenn man weder über ein flinkes Netzwerk noch über Internet verfügt? In diesem Falle kann man künftig zu Unreal Tournament greifen, einer Art Mehrspieler-Simulation, die das Unreal-Universum weiter ausdehnt.



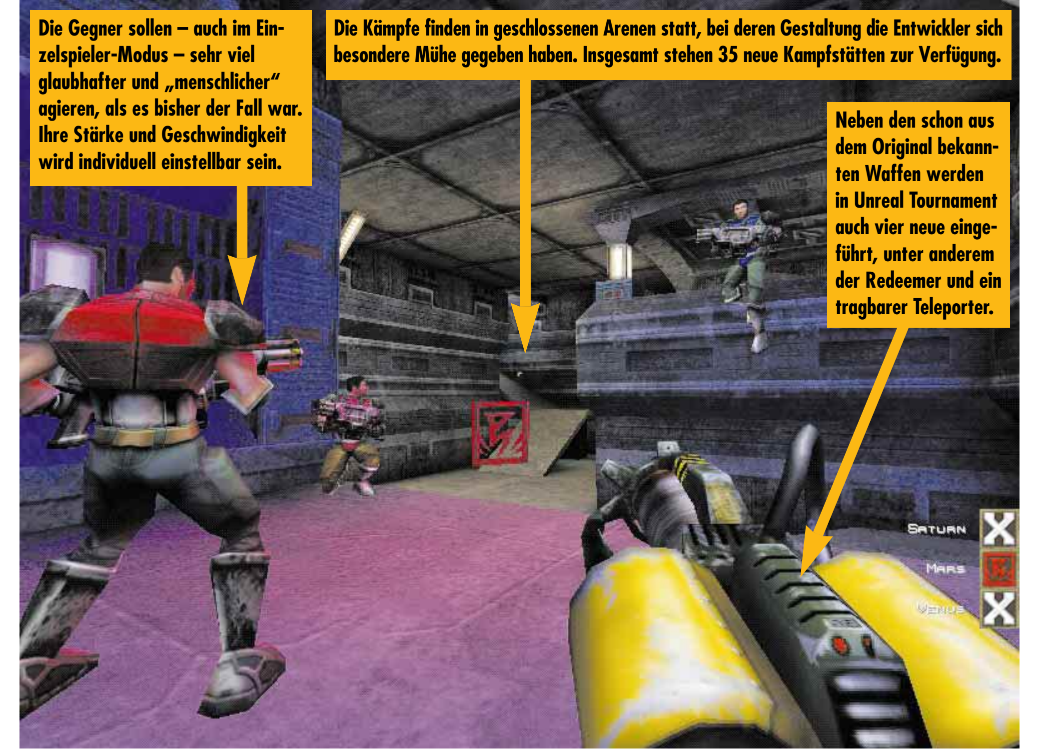
Die unglaublichen Licht-Effekte, die schon das Original-Unreal zu bieten hatte, könnten von Tournament nochmals übertroffen werden.

Unreal ist eines dieser Spiele, die man schon jetzt getrost zu den Klassikern des Genres zählen kann. Doch was tun, wenn irgendwann auch der letzte Nali gerettet, der letzte Skaarj abgemurkst und der letzte Titan in die ewigen Jagdgründe geschickt worden ist? Nun, dem gelangweilten Fan kann geholfen werden – neben einem offiziellen Expansion Pack mit mehr als zehn bisher unveröffentlichten Einzelspieler-Levels wird GT Interactive uns in Kürze mit *Unreal Tournament* beglücken. Der Spieler tritt in 35 neuen Arenen gegen die härtesten und gefürchtetsten Schwerverbrecher der Galaxie an und liefert sich Kämpfe, die in ihrem Ablauf stark an klassische Multiplayer-Duelle erinnern. Ziel der Prügelorgie ist es, durch Siege über Gegner am Ende zum Unreal Grand Master aufzusteigen. Die Besonderheit hierbei ist, daß man nicht nur gegen vom Computer gesteuerte Bots spielt, sondern stellenweise auch an deren Seite. In diesem Fall besteht das Team aus dem Spieler selbst und einigen vom Rechner gelenkten Kollegen. Interessant in diesem Zusammenhang ist auch die Möglichkeit, seinen maschinellen Mitstreitern Aufträge zu erteilen. Man kann sich von den eigenen Bots verteidigen lassen oder ihnen befehlen, ein bestimmtes Ziel anzugreifen. Besonderer Wert wurde bei *Unreal Tournament* darauf gelegt, daß das Spiel auch für Anfänger und Einsteiger spielbar ist. Zunächst kann man in einem speziellen Trainings-Level seine Kampfkünste ausgiebig üben und perfektionieren. Später im Turnier wird dann der Schwierigkeitsgrad auf vier verschiedene Stufen einstellbar sein. Neben den altbekannten Waffen aus dem Original werden vier neue Modelle eingeführt, unter anderem der Redeemer. Mit diesem Raketenwerfer kann man Geschosse abfeuern, die über eine eingebaute Kamera auf ihrer Flugbahn kontrollierbar sind. Trotz all dieser interessanten Features ist *Unreal Tournament* letztlich aber ein Spiel, das förmlich nach Multiplayer-Schlachten schreit. Neben dem üblichen Deathmatch-Modus gibt es auch interessantere Varianten: Bei „Assault“ muß der Angreifer beispielsweise in eine verteidigte Basis eindringen und bestimmte Objekte sichern; in der „Domination“-Variante dagegen müssen zum Gewinn der Partie strategische Punkte erobert und gehalten werden.

Andreas Sauerland ■



Im Spiel tritt man gegen Bots und menschliche Spieler an. Beachten Sie die detaillierte Gestaltung der Gesichtszüge.



Die Gegner sollen – auch im Einzelspieler-Modus – sehr viel glaubhafter und „menschlicher“ agieren, als es bisher der Fall war. Ihre Stärke und Geschwindigkeit wird individuell einstellbar sein.

Die Kämpfe finden in geschlossenen Arenen statt, bei deren Gestaltung die Entwickler sich besondere Mühe gegeben haben. Insgesamt stehen 35 neue Kampfstätten zur Verfügung.

Neben den schon aus dem Original bekannten Waffen werden in Unreal Tournament auch vier neue eingeführt, unter anderem der Redeemer und ein tragbarer Teleporter.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Epic Megagames
Beginn	Juli ´98
Status	Beta
Release	April ´99

Vergleichbar mit

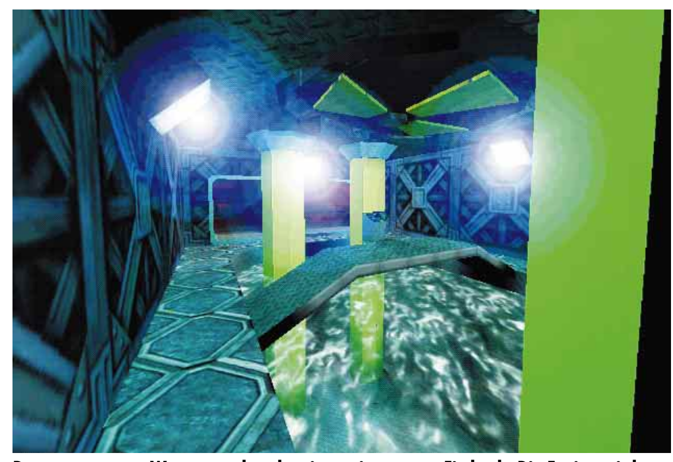
Unreal, Jedi Knight



Skout

Made in Germany

Spiele aus Deutschland haben international nicht den besten Ruf, nur langsam kann man sich jenseits des großen Teichs damit anfreunden, Spiele „made in Germany“ nicht gleich mit einer abfälligen Handbewegung beiseite zu schieben. Dennoch sind deutsche Entwickler vornehmlich für ökonomische Simulationen und Strategiespiele mit Wusel-Faktor bekannt. Soft Enterprises will das jetzt ändern und programmiert schon seit geraumer Zeit an einer sehenswerten 3D-Engine.



Das transparente Wasser macht schon jetzt einen guten Eindruck. Die Engine wird aber noch weiterentwickelt und soll auch in diesem Punkt noch mehr bieten können.

Soft Enterprises ist vielen sicherlich für die eher durchschnittlichen Titel *Hidden Below* und *Project Paradise* bekannt. Mittlerweile sind seit deren Veröffentlichung viele Monate ins Land gezogen, die das engagierte Team genutzt hat, um eine außergewöhnliche 3D-Engine auf die Beine zu stellen. Eine erste Version, die uns im Januar präsentiert wurde, sah zumindest sehr vielversprechend aus. *Skout* verwendet, genauso wie *Unreal*, hochauflösende Texturen in TrueColor – und das in einer überraschend hohen Geschwindigkeit. Selbst bei der Darstellung großer Räume gerät die Engine nicht ins Stocken, sondern liefert weiterhin flüssige Bilder. Während sich die technische Seite an den erfolgreichen Actionspielen der vergangenen Monate orientiert, geht Soft Enterprises beim Gameplay einen anderen Weg. Das Spiel trägt nicht ohne Grund den Titel *Skout*. Sie spielen eine Einheit, die sich zusammen mit einem riesigen Roboter durch die Levels schlagen muß. Dieser Roboter ist ein elementarer Bestandteil des Spiels und muß zum Beispiel zu den Endgegnern dirigiert werden, damit er Sie im Kampf unterstützen kann – ohne ihn haben Sie keine Chance. Das Problem: Der Roboter ist zwar relativ flink, angesichts seiner Ausmaße aber eher sperrig. Daher müssen Sie als eine Art Pfadfinder zunächst die Gegend erkunden, Hindernisse beseitigen und dann den Roboter bis zum Ausgang schleifen.

Action steht im Vordergrund

Auf diese Weise kommt ein kleiner Schuß Taktik mit ins Spiel, ohne dabei die wesentlichen Eigenschaften eines Spiels dieses Genres aus den Augen zu verlieren: die Ballerei. Und die kommt bei *Skout* natürlich nicht zu kurz. Ganz im Gegenteil: Auf eine ausschweifende Hintergrundgeschichte wird absichtlich verzichtet und eine solche steht zum jetzigen Zeitpunkt auch noch nicht wirklich fest. Statt dessen konzentriert sich Soft Enterprises momentan auf die Ausarbeitung der Gegner und der Waffen. Neben dem üblichen Sammelsurium aus Schrotflinte, Raketenwerfer und Lasergewehr gibt es auch Minen mit Zeitzünder, ein Scharfschützengewehr und ein Schwert, das in puncto Durchschlagskraft dem bewährten Laserschwert aus *Star Wars* in nichts nachstehen soll. Die Veröffentlichung ist vage für Frühjahr 1999 geplant, es kann aber durchaus auch Sommer werden, wenn man den aktuellen Entwicklungsstand in Betracht zieht.

Oliver Menne ■



Einige Räume und Gänge innerhalb der Gebäude erinnern auf den ersten Blick an das Forschungslabor in Half-Life.

Die hochauflösenden Texturen in TrueColor sorgen für eine realistische Darstellung der Spielumgebung.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Soft Enterprises
Beginn	Februar ´98
Status	Alpha
Release	Frühjahr ´99

Vergleichbar mit

Unreal, Jedi Knight



Pizza Syndicate
(S)pizzenmodell

Hauchdünner Boden, knuspriger Rand, zentimeterdick belegt: Die Bewohner von Pizza-World sind äußerst wählerisch, wenn es um die Auswahl ihrer Lieblingspizzeria geht. Daß es aber nicht allein auf frische Zutaten ankommt, suggeriert die Beta-Version des Nachfolgers zur Erfolgswirtschaftssimulation Pizza Connection.



Der Häcksler zerkleinert Ihnen Obst, Gemüse, Fleisch und Fisch in mehreren Stufen.

Neben konventionellen Zutaten wie Mozzarella oder Tomaten sind auch ausgefallene Kreationen mit Ameisen und Känguruhfleisch möglich.

Jedes Einzelstück läßt sich drehen – das Auge ißt schließlich mit.

80 Zutaten verteilen sich auf vier Kategorien.

Einhundert Personen (und potentielle Kunden) wohnen in jeder der 20 *Pizza Syndicate*-Metropolen – und die wollen natürlich mit dampfendheißen Holzofenpizzen versorgt werden. Wichtige Fragen sind zu Beginn einer Karriere zu klären: Mit welchen Charaktereigenschaften stattet man seine Spielfigur aus? In welchen Städten und an welchen Standorten gründet man Pizzerien? Wie richtet man die Lokale ein? Welche Köche und Kellner stellt man ein? Spezialisiert man sich auf eine Schnellrestaurant-Kette oder mutiert man zum Edelitaliener auf Rossini-Niveau? Und was bedeuten all die lustigen bunten Schalter und Regler in den vielen Menüs? Schon beim Ausprobieren wird jedem Spieler klar: *Pizza Syndicate* ist ganz schön komplex. Aus gutem Grund hat Software 2000-Spieldesigner Hans-Arno Wegner ein interaktives Schritt-für-Schritt-Tutorial eingebaut; daran anschließend bietet es sich an, einzelne Aufgabengebiete an die Automatikfunktion zu delegieren, ehe man sich an die 17-Missionen-Kampagne wagt.



Jede Stadt beherbergt neben Wohngebäuden, Schulen, Fabriken, Kaufhäusern usw. auch eine markante Sehenswürdigkeit (hier: der Moskauer Kreml).

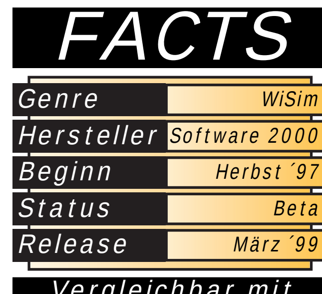
Große Pizzen statt kleiner Brötchen

Bei der kurzweiligen Kreation Ihrer Pizzen aus 80 verschiedenen Zutaten in mehreren „Ausbaustufen" (ein Häcksler zerkleinert Ihnen Zwiebeln, Speck und Käse auf das rechte Maß) sollte in erster Linie das Preis-Leistungsverhältnis stimmen: Was nützen fette Margen, wenn Sie Ihre Gäste mit maßlos überteuerten Teigfladen vergraulen? Die Speisekarte muß zudem auf den Landesgeschmack sowie die sieben Zielgruppen – von preisbewußten Teenies bis hin zur Kukident-Generation – abgeschmeckt werden. Wenn Ihre kulinarischen Künste nicht ausreichen, greifen Sie eben zu subtileren Methoden, um Ihren bis zu fünf Konkurrenten die Kundschaft abzujagen: Werbung und Sabotage-Akte (Kakerlaken, Ratten, Einbrüche etc.) treiben die Klientel scharenweise in Ihre Filialen, die es in drei Größen gibt. Kein Zweifel: Hinter der farbenprächtigen 65.000-Farben-Cartoon-Grafik in 800x600 Bildpunkten steckt ein komplexes Strategiespiel, das ab 17. März (offizieller, endgültiger und ziemlich zuverlässiger Veröffentlichungstermin) an die enorme Popularität seines Vorgängers anknüpfen soll. Aber ob das Spiel auch WiSim-Gourmets zufriedenstellt? Für die kommende Ausgabe haben wir einen gründlichen Test anberaumt, der das Spiel gründlicher auseinandernimmt als die Schlägertrupps beim Besuch „feindlicher" Pizzerien.

Petra Maueröder ■



Mehr Auswahl als der IKEA-Katalog: Die Einrichtung der Lokale klicken Sie sich aus Hunderten von Gegenständen (Pflanzen, Tische, Theke, Pizzaofen etc.) zusammen.



FACTS

Genre	WiSim
Hersteller	Software 2000
Beginn	Herbst ´97
Status	Beta
Release	März ´99

Vergleichbar mit
Pizza Connection



Jagged Alliance 2

Warten auf Ivan

Gut Ding will Weile haben, sagt der Volksmund sehr treffend. Dieses Sprichwort scheint Sir-Techs Jagged Alliance 2 auf den Leib geschneidert zu sein. Nach dem Preview in Ausgabe 10/98 haben die Fans rundenbasierter Strategie jederzeit mit einem Test gerechnet. Lesen Sie, was die neueste Betaversion zu bieten hat, und warum Sie sich noch bis März gedulden müssen, um Ihre Söldner in den Kampf zu schicken.



Dieser Gegner wird von allen fünf Söldnern gleichzeitig anvisiert. Neuerdings können die Spielfiguren in Jagged Alliance auch im Liegen schießen und auf Hausdächer klettern. Das neue Interface zeigt jederzeit das Inventar der aktiven Figur an.

Bei *Jagged Alliance 2 (JA2)* sah es schon letzten Herbst so aus, als könnte man in Kürze mit dem fertigen Spiel rechnen. Was dauert da so lange, darf man zu Recht fragen. Die aktuelle Betaversion ist eigentlich fertig, nur hat man bei Sir-Tech mit einer sehr langen Bug-Liste zu kämpfen. Abstürze, langsames Gameplay bei vielen Gegnern und Fehler in der KI bereiten den kanadischen Programmierern Kopfschmerzen. In *JA2* erhalten Sie den Auftrag, das Königreich Arulco von der Schreckensherrschaft der regierenden Königin Deidrianna zu befreien. Zu diesem Zweck stellen Sie mit einem recht dürftigen Startkapital ein Team aus Söldnern zusammen, die Sie über Ihren internetfähigen Laptop bei einer Agentur anheuern. Um weiterhin über ausreichend Geld für Truppe und Ausrüstung zu verfügen, müssen Städte mit Minen erobert werden. Damit eroberte Siedlungen nicht wieder vom Feind eingenommen werden, können Milizen aus der Bevölkerung rekrutiert werden. Die Karte von Arulco bietet dem Spieler 256 Sektoren mit 10 Siedlungen und 6 Minen. Die taktischen Einsätze können im Gegensatz zu den Vorgängern *(Jagged Alliance, Deadly Games)* zu jeder Tages- und Nachtzeit durchgeführt werden.

Aus drei mach eins

Auch wenn sich am Grundprinzip nicht viel geändert hat, wurden die einzelnen Spielteile von *JA2* deutlich vertieft. Auf der Übersichtskarte müssen Angriffe geplant und bereits eroberte Sektoren verteidigt werden und in den rundenbasierten Kämpfen kommt taktisches Geschick zum Einsatz. Rollenspielelemente spiegeln sich in dem Verhalten der Söldner und in Gesprächen mit NPCs wider, obendrein muß der Spieler auch noch seine Finanzen sorgfältig planen, um nicht plötzlich mit leeren Händen dazustehen. Dieser gelungene Mix aus Strategie, Wi-Sim und Rollenspiel macht den eigentlichen Reiz von *JA2* aus. Spieler des Vorgängers dürfen sich auf alte Gesichter wie Fidel und Ivan freuen. Erweiterten Möglichkeiten im Gefecht geben ganz neue taktische Möglichkeiten: Die Söldner können Dächer erklimmen und sich flach auf den Boden legen. Dem Wunsch vieler Spieler nach mehr Charakteren, neuen Waffen und Gegenständen ist man gefolgt und hat obendrein noch eine sehr vielseitige Benutzeroberfläche integriert. Bis zum März soll der letzte Feinschliff abgeschlossen sein und das Spiel in den Regalen stehen.

Oliver Menne ■



Auf der Übersichtskarte lassen sich die Söldner ausrüsten, Einsätze planen und Feindbewegungen nachvollziehen.



Per Laptop geht's ins Internet. Hier werden Aufträge per Mail empfangen, Söldner angeheuert und Ausrüstung bestellt.



Genre	Strategie
Hersteller	Sir-Tech
Beginn	Anfang 98
Status	Beta
Release	März 99

Vergleichbar mit
Jagged Alliance
Deadly Games



Dungeon Keeper 2

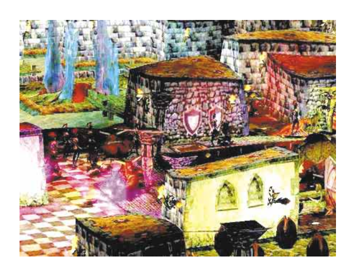
Don't fear

Langsam wird der Horned Reaper ungeduldig: Bereits seit eineinhalb Jahren brennt es dem sensenschwingenden Gesell unter den Nägeln, endlich wieder zum Einsatz zu kommen. Mit ihm warten unzählige Fans des ersten Teils darauf, für ein bißchen Rambazamba in der Unterwelt sorgen zu dürfen. Und das Warten soll belohnt werden: Neben einer komplett erneuerten Grafik-Engine verspricht Bullfrog eine Menge spektakulärer neuer Features und eine richtige Kerker-Story.

Dungeon Keeper (= *DK*) schlug im Sommer 1997 ein wie eine Bombe: Als Kerkermeister errichteten Sie finstere Dungeons und bauten ein funktionierendes Wirtschaftssystem auf. Dabei befehligten Sie Horden gemeinster Dämonen, die ihnen nicht nur beim Anlegen der Räume und Mauern zu Diensten waren, sondern auch strahlende Helden aus der Oberwelt abwehrten. Der Titel war so erfolgreich, daß Bullfrog ein Jahr später das Add-On *The Deeper Dungeons* auf den Markt brachte. Bereits zu diesem Zeitpunkt hatte Peter Molyneux, der kreative Kopf hinter *DK*, Bullfrog verlassen und eine eigene Firma gegründet. Doch auch ohne Molyneux wurde an einer Fortsetzung des Erfolgstitels gearbeitet. Dabei war vorrangiges Ziel, das geniale Konzept in einer zeitgemäßen Optik zu präsentieren. Zudem machten sich die Entwickler Gedanken über die Story. Produzent Nick Goldsworthy konnte uns bereits jetzt ankündigen, daß rund 20 Cut-Szenen und ein aufwendiges Intro den Aufenthalt in den Dun-

Die neue 3D-Engine ermöglicht bessere Animationen der einzelnen Figuren. Diese bestehen aus ca. 80 – 200 Polygonen, der Horned Reaper gar aus etwa 400.

the reaper



Obwohl jetzt alles sehr bunt ist, werden sich erfahrene Dungeon Keeper schnell im zweiten Teil zurechtfinden.



Dutzende von Zaubersprüchen sorgen für abweichslungsreiche Lichteffekte.

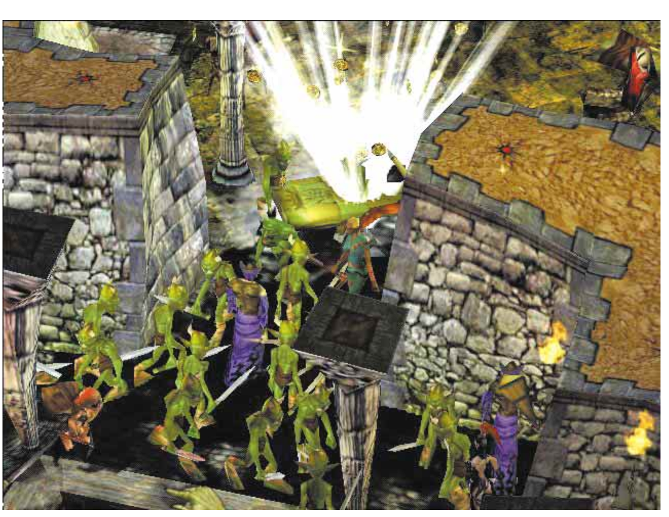
geons versüßen werden. Zudem ist *DK2* in Missionen eingeteilt, so daß Sie nicht immer nur Kerker bauen und Feinde plattmachen müssen, sondern beispielsweise einmal den Auftrag bekommen, den Dungeon eines gegnerischen Kerkermeisters zu übernehmen.

Hühnchen in Sauce

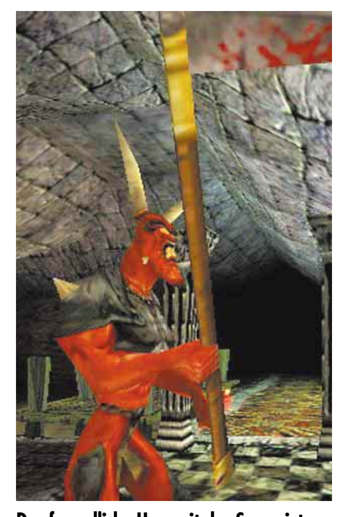
Zu Beginn des Spiels klärt Sie der Reaper darüber auf, daß er unbedingt an die Oberfläche gelangen möchte, um dort ein wenig auf den Putz zu hauen. Sie müssen ihm dabei behilflich sein, indem Sie nach magischen Edelsteinen suchen. Um so mehr Sie davon finden, desto größer wird Ihre Macht und desto komplexer können Sie Ihre Kerkerwirtschaft gestalten. Die grundsätzliche Vorgehensweise gleicht der des ersten Teils, d.h. Sie bauen Kerker, locken Kreaturen an und verteidigen sich gegen Feinde. Neu ist aber, daß *DK2* nicht-linear aufgebaut ist, d.h. Sie müssen nicht alle 25 Levels durchspielen, um ans Ziel zu gelangen. Zudem wird es einige versteckte Bonuskapitel geben, wobei es sowohl hier als auch in den Hauptlevels möglich ist, gewonnene Zaubersprüche, Technologien und Kreaturen ins jeweils nächste Kapitel mitzunehmen. An der praktischen Steuerung des ersten Teils wird sich im Nachfolger nicht viel ändern: Mit der Maus klicken Sie sich durch die gewünschten Menüs für den Bau neuer Räume oder die Wahl bestimmter Zaubersprüche. Kreaturen wie den Imp können Sie ebenfalls wieder mit der Bösen Hand am Kragen packen und an die Stelle setzen, an der Sie etwa eine Mauer gebaut haben möchten. Allerdings sind die Höllengeister in *DK2* nach einem solch gewaltsamen Ortswechsel zunächst eine Weile benommen, bevor sie mit der Arbeit beginnen können. Das kann bei Kampfszenen dazu führen, daß sie zu Beginn nicht die optimale Leistung erbringen oder in ihrem Schockzustand von den Gegnern sofort niedergemetzelt werden.

Macht sie nieder!

In *DK* wirkten die Kämpfe eher wie Streitigkeiten in einem veralteten Rollenspiel. Für *DK2* sind in diesem Punkt wichtige Änderungen geplant, denn statt kleiner, bewegungsarmer Pixelmännchen wird der Spieler jetzt mit sehenswerten Fights verwöhnt, in denen aufwendig animierte Figuren sich gegenseitig die Polygone zu Klump hauen. Zu den wichtigsten Neuerungen zählt zweifellos die Möglichkeit strategischer Planung und Organisation. Um einen Feind wirkungsvoll bekämpfen zu können, genügt es nicht mehr, bloß eine ausreichende Anzahl an Kreaturen zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu haben. Ganz nach dem *Command & Conquer*-Prinzip sollte man auf die Kampfaufstellung des Gegners achten und vor allem sinnvolle Formationen bilden. Erinnern Sie sich an die Bogenschützen in *Knights and Merchants*? Dort mußte man immer dafür sorgen, daß die Artillerie durch mindestens eine Reihe



Ein besonders gelungenes Feature ist das Sozialverhalten der Kreaturen. Haben sie alleine Angst vor einem mächtigen Gegner, so stürzen sie sich in Horden mutig in den Kampf.



Der freundliche Herr mit der Sense ist natürlich wieder mit von der Partie.

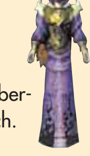
KREATUREN

Neben den bekannten Kreaturen aus *Dungeon Keeper* wird es auch einige neue Höllengeister geben. Die Designer haben sich Mühe gegeben, das bekannte Repertoire durch einfallsreiche neue Fiugren zu ergänzen. Erwähnenswert sind vor allem die Königswachen, die Elf Bogenschützen sowie die Salamander. Doch auch Altbekannte wie die Imps werden Ihnen im zweiten Teil begegnen. Im folgenden sehen Sie einige der wichtigsten Figuren.

Teufler
Seine wenig aromatischen Ausdünstungen hauen den stärksten Ritter aus der Rüstung.



Warlock
Diese Bücherwürmer mögen kümmerliche Kämpfer sein: Ihre Zaubersprüche haben es in sich.



Dark Knight
Als ehemaliger guter Ritter zählt dieser finstere Geselle jetzt zu den grausamsten Kämpfern.



Kobold
Sicherlich ist diese Kreatur allein nicht allzu stark, aber in Horden sind Kobolde eine schreckliche Plage.



Imp
Bekannt aus dem ersten Teil sind diese fleißigen Gesellen, die sich ohne zu murren in die Arbeit stürzen.



Schurke
Dieser diebische Charakter schleicht sich ins feindliche Lager und stiehlt dort wertvolle Gegenstände.



Salamander
An Lavafeldern fühlen sich diese Kreaturen am wohlsten. Sie gehören zu den aggressivsten Kämpfern.



Skelett
Sogar die Toten helfen Ihnen dabei, Ihren Dungeon gegen Angriffe von Neidern und Helden zu verteidigen.





In der Arena können die Kreaturen für zukünftige Kämpfe trainieren. Die Zuschauer haben jedoch auch ihren Spaß und entspannen hier ein wenig von der harten Teufelsarbeit.



Wie im Rollenspiel verfügt jede Kreatur über besondere Charakteristika wie Kampf- oder Verteidigungsstärke. Diese können sich im Spielverlauf durchaus ändern.

Lanzenträger vor der gegnerischen Infanterie geschützt war. In *DK2* bilden die Teufler einen sehr guter Schutzwall. Mit ihren massigen Leibern und mächtigen Prankenhieben schützen sie schwächere Kreaturen, die dann beispielsweise Feuerbälle über die Schultern der fetten Teufler hinweg schleudern können. Ebenfalls neu ist das Management der einzelnen Höllenwesen. Produzent Goldsworthy und sein Team optimierten die KI dahingehend, daß in den Kampfszenen über 30 verschiedene Informationen zu den einzelnen Kreaturen abrufbar sind. So kann der Spieler erfahren, über welche Kampfeigenschaften die Zwerge verfügen oder wie hoch die Moralwertung seiner Salamander ist. Ist diese sehr niedrig, dann werden die sonst so furchtlosen Amphibienwesen die Biege machen oder sich gleich in ihr Schicksal fügen. Um solche Probleme zu vermeiden, sollten Sie darauf achten, stets mehrere Kreaturen einer Art zu gruppieren, so daß sie stets gemeinsam gegen den Feind vorgehen können, denn: Gemeinschaft macht stark. Zudem spielt in *DK2* die Wahl der richtigen Umgebung eine Rolle. Besagte Salamander fühlen sich in der Nähe von Lava am wohlsten – und sind natürlich auch gerade dort am stärksten motiviert, einen heldenhaften Eindringling von den Füßen zu fegen.

VERGLEICH: DK1 VS DK2

DK 1



Selbst in der höchsten Auflösung wirkten die Bodentexturen in DK1 noch pixelig. Im Nachfolger soll dank 3D-Beschleunigung die grafische Qualität zeitgemäßer Ego-Shooter erreicht werden.

Zwar konnte schon DK1 mit seinen bescheidenen grafischen Mitteln ordentliche Effekte erzielen, aber erst in Hornys Rückkehr können Feuerfontänen und Blitze so richtig begeistern.

Durch die Technik des bilinearen Filterns wirken die Texturen im Vergleich mit dem Vorgänger angenehm rund und plastisch. Lens Flares wird man in DK2 aus naheliegenden Gründen jedoch nicht erleben.

DK 2



Casino Royale

Haben Ihre Kreaturen einen Kampf mit Bravour bestanden, dann sollte ihnen eine Belohnung gewiß sein. Der Besuch im Casino ist genau das Richtige, denn hier können Ihre Höllenwesen ein bißchen am Black-Jack-Tisch zocken oder sich an verschiedenen Spielautomaten austoben; lustig wäre es, wenn die Entwickler für einen Spielautomaten mit der Originalversion von *DK* sorgen würden. Allerdings gilt auch hier: Alles in Maßen. Halten sich die Zwerge, Warlocks und Feen zu lange im Casino auf, dann kippen sie sich zu viel Hochprozentiges hinter die Binde und sind nicht mehr voll einsatzfähig. Sollte es vorkommen, daß eine der Kreaturen den Jackpoint abräumt, dann kann der Spieler ihn in eine dunkle Ecke locken und dort vermöbeln, damit das Glückskind die Kohle wieder herausrückt. Hier ist jedoch zu berücksichtigen, daß die KI stark auf das Sozialverhalten der Kreaturen ausgerichtet ist: Sind dabei Zeugen anwesend, kann dies zu Verstimmung unter Ihren Dämonen führen.
Um herauszufinden, in welcher Verfassung die Kreaturen gerade sind, können Sie in einem besonderen Menü die Charakter-Einstellungen kontrollieren. In einem anderen Menü haben Sie eine Übersicht über sämtliche verfügbaren Spells. Wie im klassischen Rollenspiel können die Zaubersprüche durch Updates in ihrer Wirksamkeit verbessert werden; insgesamt sind drei Steigerungsmöglichkeiten möglich.

Höllen-Outfit

Wie wir bereits vor einem halben Jahr berichtet haben (s. Ausgabe 8/98), ist die Grafikengine völlig überarbeitet worden, so daß Sie jetzt in den Genuß einer schaurig-schönen Optik kommen.
Die aus aktuellen 3D-Shootern gewohnte Grafikqualität soll auch in *DK2* für eine Augenweide sorgen. So wird es zum einen Filter geben, die bei den verschiedenen Kreaturen zum Einsatz kommen. Wie



Die Actionszenen sind wichtiger als beim ersten Teil. Natürlich wird auch wieder die Steuerung aus der Ich-Perspektive möglich sein.

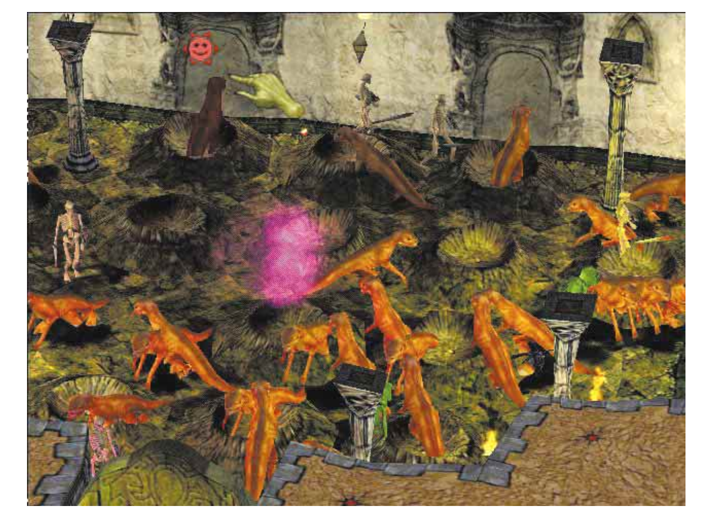
auch im ersten Teil können Sie nämlich aus der isometrischen Ansicht in die Ich-Perspektive wechseln, wenn Sie in die Haut einer Ihrer Kreaturen schlüpfen wollen. Der Salamander hat dann beispielsweise eine infrarote Sicht, während der Dark Angel alles in Hellblau wahrnehmen wird. Weiterhin hat das Bullfrog-Team für detaillierte Ausgestaltung der Texturen gesorgt, damit auch die Grafik zur richtigen Dungeon-Atmosphäre beitragen kann. Effekte wie Lichtblitze und Erdbeben sind schon im Alpha-Stadium derart gelungen, daß hier eine weitere Optimierung nicht nötig ist.

Zudem brauchen sich Spieler mit schwächeren Systemen keine Sorgen zu machen, denn die Systemanforderungen sollen nach Angaben der Entwickler mäßig ausfallen, so daß im Softwaremodus ein PC mit 200 Megahertz und 32 MB Arbeitsspeicher ausreichen dürfte.

Multiplayer

Viele Spieler haben damals schmerzlich eine Multiplayeroption für *DK* vermißt. Der Nachfolger soll bis zu zwölf Teilnehmern die Möglichkeit bieten, über LAN oder Internet gegeneinander anzutreten. Als besonders witziges Feature ist eine Trial by Heroes-Option geplant, bei welcher nur derjenige Kerkermeister gewinnt, der sich am längsten gegen einen unablässigen Strom eindringender Helden zur Wehr setzen kann. Zudem wird es möglich sein, daß Sie vor Spielbeginn einstellen können, ob Sie aggressiv oder eher defensiv gegen Ihre Kontrahenten vorgehen wollen.
Über den Soundtrack ließ Bullfrog bislang noch nichts verlauten, doch sollte man den Entwicklern nicht böse sein, wenn sie sich hier ein wenig beim Vorgänger bedienen. Denn dessen hervorragende Hintergrundmusik, die gelungenen Soundeffekte sowie seine grandiose Sprachausgabe würden sicherlich auch im zweiten Teil dazu beitragen, das finstere Herz aller Kerkermeister zu entzücken.

Peter Kusenberg ■



Anders als in DK kann jetzt während des Kampfes nicht mehr als eine Kreatur auf einem Feld Platz finden. Dies verhindert ein heilloses Durcheinander.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Bullfrog
Beginn	November 97
Status	Alpha
Release	Juni 99

Vergleichbar mit
Dungeon Keeper

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80,– Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine grundsätzlich subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie allerdings auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder einzelne Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt Dutzende von Referenzspielen in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

Von Äpfeln und Birnen

Da wir keine Äpfel mit Birnen beziehungsweise Sportspiele mit Adventures vergleichen, bezieht sich die amtliche PC Games-Spielspaß-Wertung grundsätzlich auf das jeweilige Genre. Eine Wertung für *Command & Conquer 2* muß man also immer im Zusammenhang mit vergleichbaren Echtzeit-Strategiespielen sehen. Damit Sie ein Spiel besser einordnen können, gehört zu allen größeren Reviews der Kasten „Im Vergleich", in dem Konkurrenten mit ähnlicher Thematik oder gleichem Spielprinzip aufgelistet werden.

Am Puls der Zeit

Sie lesen PC Games, weil Sie über alle aktuellen Neuerscheinungen aus dem PC-Spiele-Bereich informiert werden möchten. PC Games-Wertungen nehmen keine künftigen Entwicklungen vorweg, sondern sind auf den Erscheinungszeitraum der jeweiligen Ausgabe zugeschnitten. Es erfolgt kein vorauseilender „Straf"-Abschlag, nur weil einige Monate später ein revolutionäres Spiel erscheinen KÖNNTE, das dieses Programm angeblich in den Schatten stellen soll.

TEST-CENTER

Tuning

In den beiden Kästen Tuning und Treiber & Bugs erfahren Sie mehr über Probleme bei der Installation und wie Sie das Spiel mit ein paar einfachen Handgriffen an Ihr System anpassen und dadurch beschleunigen können.

Die Tabellen

In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Pro & Contra

In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf.

Motivationskurve

Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der „Motivationskurve" können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Die Chipsätze

Riva TNT
Diamond Viper V550
Elsa Victory Erazor II

Riva 128
Diamond Viper V330
Elsa Victory Erazor

Voodoo
Diamond Monster 3D
Guillemot Maxi Gamer 3D
Creative 3D-Blaster
Miro Hiscore 3D

Voodoo 2
Diamond Monster 3D II
Guillemot Maxi Gamer 3D2
Creative Labs Blaster Voodoo2
Miro Hiscore2 3D

G200
Matrox Millenium G200

ATI Rage Pro
ATI All-in-Wonder Pro
ATI Xper@Play

Rendition
Hercules Thriller 3D

PowerVR
VideoLogic Apocalypse 3Dx
Matrox m3D

Performance

Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.



Unser Technik-Freak Jürgen Melzer im Testlabor: Hier wird jedes Spiel geprüft!

■ Sehr gute Performance (ruckelfrei)

■ Noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt merklich)

■ Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)

■ Konfiguration wird nicht unterstützt

❶ *Auflösung*
Auflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)

❷ *CPU*
Typ des Prozessors (Beispiel: Pentium 200)

❸ *RAM*
Hauptspeicher

❹ *3D-Karten*
Die 3D-Karte Ihres PCs

SPECS & TECS

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
Software	Das Spiel funktioniert auch ohne 3D-Karte
Direct3D	Unterstützung von Direct3D (alle 3D-Karten)
3Dfx Glide	Direkte Unterstützung von 3Dfx-Karten
AGP	Spezielle Unterstützung von AGP-Karten
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert auf PCs mit Cyrix 6x86-Prozessor
AMD K6-2	Spiel funktioniert auf PCs mit AMD K6-2-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) spielen können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Das Spiel unterstützt Force Feedback-Joysticks
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Benötigt	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Empfohlen	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Vergleichbar mit	Mit diesen Produkten läßt sich das Spiel vergleichen

SPECS & TECS

Software	●	Single-PC	1
Direct3D	●	ModemLink	-
3Dfx Glide		Netzwerk	-
AGP		Internet	-
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	
AMD K6-2	●	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
–

RANKING

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeit-Strategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafik-Engine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Sound-Effekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (Deutsch/Englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (Deutsch/Englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

3D-Action

Grafik	81%
Sound	92%
Steuerung	84%
Multiplayer	–%
Spielspaß	94%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Looking Glass
Preis	ca. DM 80,-

Warum wird abgewertet?

Kommt ein Spiel auf den Markt, das Referenzqualitäten aufweist, stufen wir ältere Spiele desselben Genres entsprechend ab. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Top-Hits wie *Forsaken* oder *Unreal* vergleicht. Speziell in grafiklastigen Genres wie 3D-Action, Sport- und Rennspiel oder (Flug-)Simulation kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden, damit „oben" Platz geschaffen wird für neue Referenz-Produkte.

Hochprozentiges

Bei den Spielspaß-Wertungen nutzen wir das gesamte 100 %-Spektrum, weshalb sich die Ergebnisse nicht allein im Bereich zwischen 50% und 89% abspielen. Wenn ein Titel mehr Spaß macht als alle vergleichbaren Programme und obendrein neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzt, dann spricht nichts gegen eine Wertung ab 90%. In diese Regionen gelangen ohnehin nur absolute Super-Hits, die man einfach haben muß und für die wir eine eindeutige Kaufempfehlung aussprechen. Selbst wenn Sie dem jeweiligen Genre normalerweise nichts abgewinnen können, wird Sie das Programm begeistern. Gleichzeitig ist ein Programm in Regionen von 10% oder 20% die CD-ROM nicht wert, auf die es gebrannt wurde.

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist Hardware-unabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II 300, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was natürlich Wertungsabstriche zur Folge hat.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20,– bis 30,– Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt



Der PC Games-Award ist an keine explizite Prozent-Wertung gekoppelt und wird für besonders herausragende, richtungsweisende Spiele vergeben, die generell oder in einzelnen Bereichen (Grafik, Gameplay etc.) neue Bestmarken setzen.

PC GAMES EMPFIEHLT

Strategie & WiSim

Age of Empires	Ensemble Studios
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Pyro Studios
Die Siedler 3	Blue Byte
Dungeon Keeper	Bullfrog
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard

Adventure & Rollenspiel

Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Diablo	Blizzard
Grim Fandango	LucasArts
Might & Magic 6	3DO
Monkey Island 3	LucasArts

Sport- & Rennspiele

FIFA 99	EA Sports
Frankreich 98	EA Sports
Links LS – 1998 Edition	Access
Motocross Madness	Microsoft
NBA Live 98	EA Sports
Need for Speed 3	Electronic Arts
NHL 99	EA Sports
Nice 2	Synetic
Virtua Fighter 2	Sega

Action & 3D-Action

Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass
Forsaken	Probe Entertainment
Jedi Knight	LucasArts
Privateer 2	Origin
Pro Pinball: Big Race	Empire
Starfleet Academy	Interplay
Tomb Raider 3	Eidos
Unreal	Epic Megagames
WC: Prophecy	Origin

Simulationen

Armored Fist 2	NovaLogic
Comanche Gold	NovaLogic
F22 ADF	Digital Image Design
Grand Prix Legends	Papyrus
Grand Prix 2	MicroProse
Racing Simulation 2	Ubi Soft
Red Baron 2	Dynamix

Neuzugänge sind farblich gekennzeichnet. Sie sind an den dazugehörigen Tests interessiert? Mit der Datenbank auf der Cover-CD-ROM finden Sie die betreffende Ausgabe nebst PC Games-Wertung heraus.

Spiel des Monats 3/99



Alpha Centauri

Sid Meier´s Alpha Centauri

Zukunftsvision

SM ist keinesfalls nur das Kürzel für eine fragwürdige Sexualpraxis, sondern steht auch für einen Mann, dessen Name in der Spieleszene bereits heute legendär ist: Sid Meier. Kaum ein anderer Strategietitel hat so viele Zocker begeistert wie Civilization und Civilization 2. Mit Alpha Centauri versucht Meiers Firma Firaxis an die Erfolge der beiden Aufbau-Klassiker anzuknüpfen. Wir haben untersucht, wieviel Spaß in der Quantentheorie und dem Prinzip der Nanominiaturisierung stecken kann.

Civilization (= *Civ*) verfügte über ein außerordentlich gut ausbalanciertes Spielsystem, das viele Spieler so sehr begeisterte, daß sie sich noch heute gelegentlich mit dem sieben Jahre alten Klassiker vergnügen. Der Nachfolger konnte mit leicht verbesserter Grafik der hohen Suchtwirkung des ersten Teils gerecht werden, wenn auch am grundlegenden Spielprinzip nichts geändert wurde. *Civ 2* endet damit, daß die Menschheit nach einer gigantischen Katastrophe den guten alten Planeten Erde in einem Raumschiff verläßt. An diesem Punkt beginnt die Story von *Alpha Centauri*, das jedoch mehr ist als ein *Civ in space* ...

Als die überlebende Menschheit zu Beginn des 22. Jahrhunderts ihren neuen Heimatplaneten erreicht, ist sie in sieben Fraktionen zerstritten. Jede Gruppe landet auf einem anderen Territorium des fremden Himmelskörpers und bereitet den Aufbau einer neuen Zivilisation vor. Sie suchen sich eine Fraktion aus und machen den ersten Spielzug, indem Sie mit einer Koloniekapsel eine Basis errichten und von dort aus das nähere Umland erkunden. Wie in den legendären Vorgängern *Civ* und *Civ 2* läuft die Errichtung aller Gebäude und Einheiten rundenweise auf der in Sektoren eingeteilten Planetenoberfläche ab. Jede Einheit hat genau festgelegte Werte für Bewegung, Angriffs- und Verteidigungsstärke, Kosten sowie Moralstatus; diese werden als Ziffernfolgen über den jeweiligen Einheiten angezeigt und entscheiden darüber, wie beispielsweise ein Pionier oder Transporter eingesetzt werden kann. Ziel des Spiels ist es, ein



Anführerin Miriam droht den Stieftöchtern Gaias mit totalem Krieg. Zum Glück sind die Gläubigen des Herrn militärisch hoffnungslos unterlegen.





Auf diesem Sektor oder einem der benachbarten Sektoren sollten Sie eine Station zur Energiegewinnung errichten. Gerade in der ersten Aufbauphase benötigt Ihre Industrie große Mengen Energie.

In den Bergregionen Alpha Centauris können Sie Mineralien für die industrielle Weiterverarbeitung abbauen. Auf Bergrücken sollten Sie Einrichtungen für die Energiegewinnung errichten.

Xenofungi können kultiviert werden. Dazu ist es jedoch nötig, die Verhaltensweisen der außerirdischen Lebewesen zu studieren.

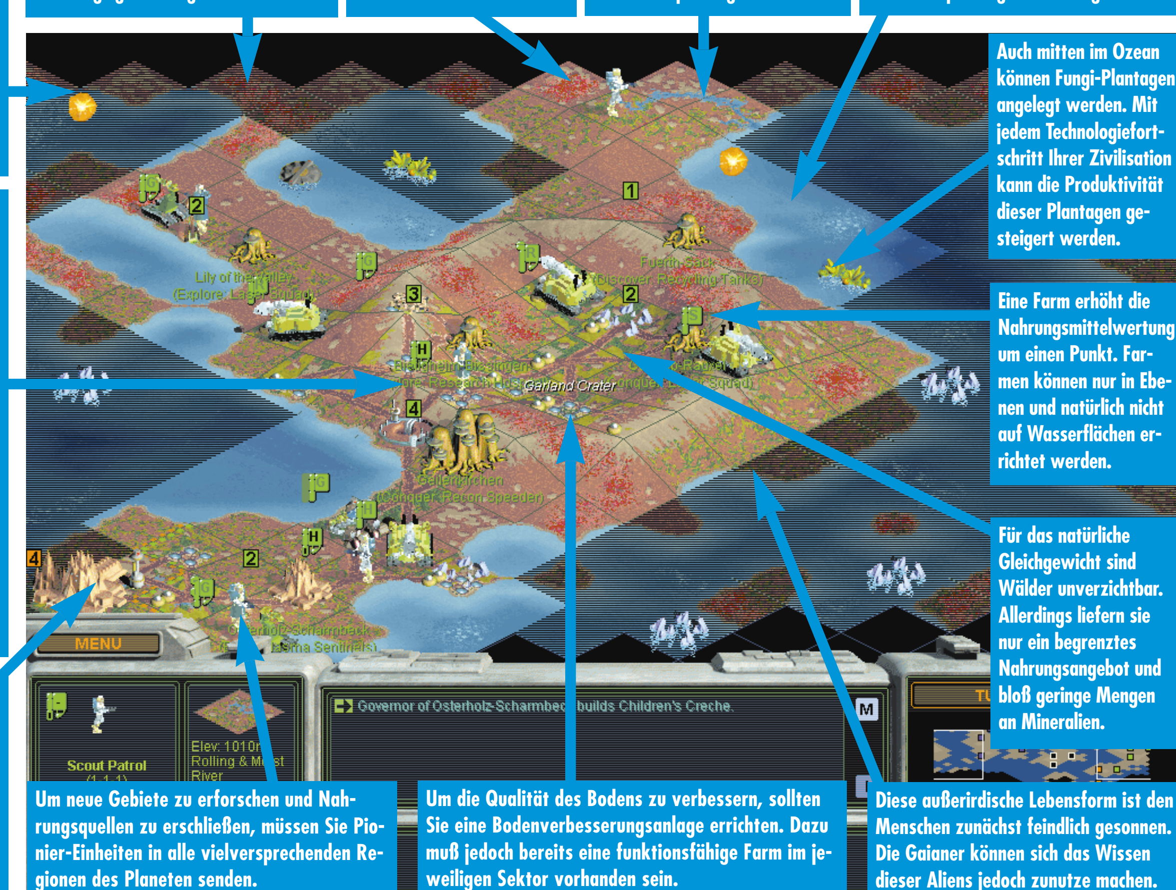
Mittels einer besonderen Technologie können in wasserreichen Regionen neue Flüsse angelegt werden. Dies erhöht die Fruchtbarkeit im jeweiligen Sektor.

Die Ozeane können selbstverständlich nur mit Wasser- oder Luftfahrzeugen überquert werden. Fungus-Plantagen im Meer können das Nahrungsmittelangebot in der jeweiligen Stadt ergänzen.

Die Basis ist der Mittelpunkt eines Wirtschaftskreislaufes und hat einen Produktionsradius von bis zu 20 angrenzende Felder. Durch Gründung neuer Basen dezentralisieren Sie Ihre Wirtschaft und können etwa von Grenzstädten aus leichter Einheiten in unerforschte oder feindliche Gebiete aussenden.

Auch mitten im Ozean können Fungi-Plantagen angelegt werden. Mit jedem Technologiefortschritt Ihrer Zivilisation kann die Produktivität dieser Plantagen gesteigert werden.

Eine Farm erhöht die Nahrungsmittelwertung um einen Punkt. Farmen können nur in Ebenen und natürlich nicht auf Wasserflächen errichtet werden.



Für das natürliche Gleichgewicht sind Wälder unverzichtbar. Allerdings liefern sie nur ein begrenztes Nahrungsangebot und bloß geringe Mengen an Mineralien.

Solange Sie die Grenzen einer fremden Fraktion nicht verletzen, können Sie friedlich nebeneinander wirtschaften oder gar Handel treiben.

Um neue Gebiete zu erforschen und Nahrungsquellen zu erschließen, müssen Sie Pionier-Einheiten in alle vielversprechenden Regionen des Planeten senden.

Um die Qualität des Bodens zu verbessern, sollten Sie eine Bodenverbesserungsanlage errichten. Dazu muß jedoch bereits eine funktionsfähige Farm im jeweiligen Sektor vorhanden sein.

Diese außerirdische Lebensform ist den Menschen zunächst feindlich gesonnen. Die Gaianer können sich das Wissen dieser Aliens jedoch zunutze machen.

mächtiges Imperium zu gründen, wozu wissenschaftliche Forschung, die Entdeckung neuer Territorien und die Entwicklung einer eigenständigen Wirtschaft nötig sind. Zu diesem Zweck stehen Ihnen bereits in den ersten Jahren viele Basiseinheiten zur Verfügung, die nach anfänglichen Fortschritten bei der Entwicklung Ihrer Kolonie ausgebaut werden können. Statt zwei tumber Vorzeitmenschen wie in den *Civ*-Spielen stehen Ihnen im Jahre 2100 ausgebildete Wissenschaftler zur Verfügung, die sich mit Genforschung und Nukleartechnik beschäftigen. In späteren Jahrzehnten können Sie noch anspruchsvollere Einheiten entwickeln, wie beispielsweise die Insel der Tiefe. Dabei handelt es sich um eine schwimmende Landmasse, die als Kolonie nutzbringender Hirnwürmer dient und auch im PSI-Kampf hervorragend eingesetzt werden kann. Bedingung für die Nutzung dieser Insel ist einmal die Centauri-Meditations-Technik, zum anderen ein grundsätzliches Interesse an der Erforschung außeriridschen Lebens. Besonders die Fraktion namens Gaias Stieftöchter ist bestrebt, ein harmonisches Verhältnis mit der fremden Umwelt herzustellen.

Fanatiker

Weniger harmonisch sind die Mitglieder der Sparta-Koalition. Die-



Geheimprojekte kosten zwar eine Menge Geld, doch nutzen sie dem Fortschritt: Der Dom der Xenoempathie sorgt u.a. für besseres Gedeihen der Pilzplantagen.



Die Einheiten werden am besten mit den Tasten des Nummernblocks bewegt. Allerdings ist es auch möglich, sie mit der Maus ans jeweilige Ziel zu lenken.


Eine vielstufige Zoomfunktion erlaubt es, Gebäude aus der Nähe zu betrachten.


Mittels Fernsicht können Sie sich das gesamte Spielfeld anschauen.


Das vermeintliche Wirrwarr stellt sich bald als ein ausgeklügeltes System heraus. Der Anfänger kann seine Einheiten automatisieren, um den Zivilisationsprozeß voranzutreiben. Wichtige Entscheidungen sollte man allerdings selbst treffen.

se hat ihre Wirtschaft ganz auf militärische Kontrolle und konventionelle Rüstung ausgerichtet, wobei sie dennoch nicht notwendigerweise aggressiv gegen die anderen Fraktionen vorgeht. Waren es in *Civ* noch Nationen, die alle die gleichen Chancen auf eine Vormachtstellung hatten, so unterscheiden sich die Gruppen in *Alpha Centauri* hinsichtlich ihrer verschiedenen Modelle, nach denen sie ihr Sozialleben, ihre Industrieproduktion, die Wirtschaft und die Rüstung organisiert haben. So verfügen die Fundamentalisten über einen starken Glauben, der ihnen im Kampf einen Bonus verleiht. Allerdings stehen sie neuen Forschungen skeptisch gegenüber, weshalb sie bestimmte naturwissenschaftliche Erkenntnisse nicht selbst gewinnen können. Entscheidet sich der Spieler für die Fraktion der Stieftöchter Gaias, dann muß er sich nicht nur mit den außerirdischen Lebensformen auf Alpha Centauri auseinandersetzen, sondern auch mit den unmittelbaren Nachbarn. Dabei können sich Handelsbeziehungen mit den Friedenstruppen als genauso nützlich erweisen wie Abschottung gegen die Fundamentalisten. Verletzt eine Fraktion Ihr Territorium, so kann der Spieler entweder gleich den Krieg erklären, oder er muß sich um eine

DIE STEUERUNG



1 Wie im Windows-Startmenü können Sie von hier aus sämtliche Aktionen durchführen. Hinter vielen Befehlen steht eine Tastenkombination, die etwa rasches Bauen von Einheiten erleichtert.

2 Nicht nur den Namen und die Mutterstation der jeweiligen Einheit erfahren Sie hier, sondern auch die Anzahl der Spielzüge, die Qualität der Bewaffnung sowie das Ausmaß bereits erlittener Schäden.

3 Sie können über die Tasten x bzw. y rasch zwischen vielen verschiedenen Zoomstufen hin und her schalten.

4 Für das weitere taktische Vorgehen ist es wichtig, die Bodenbeschaffenheit jedes Sektors genau zu kennen. Mineralienreiche Gebiete eignen sich zum Bergbau, feuchte Niederungen zum Anbau von Nahrungsmitteln.

5 Wenn Sie den Nachrichtenbutton betätigen, werden alle wichtigen Ereignisse des laufenden Jahres im Newsticker aufgelistet, also etwa Nahrungsmittelprobleme oder neue Bündnisverträge.

6 Über den Informationsbutton können Sie sich über jeden beliebigen Aspekt Ihrer Zivilisation kundig machen. Zu Beginn werden Sie dieses Feature sicherlich häufiger benötigen.

7 Hier werden alle vorhandenen Einheiten eines Sektors aufgelistet. Die Ziffern hinter den Kampfeinheiten etwa geben die Werte für Waffen, Rüstung und Menge der möglichen Spielzüge an.

8 Der Newsticker zeigt an, was Sie unbedingt wissen müssen: Missions-Jahr, Bauunternehmungen Ihrer Stationen oder die Rangliste der sieben Fraktionen hinsichtlich etwa Produktivität und Wohlstand.

9 Wenn Sie sämtliche gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, können Sie hier dem Gegner die Gelegenheit geben, seine Spielzüge zu machen.

10 Hier können Sie mit den anderen Fraktionen in Kontakt treten. Im Multiplayer-Modus stellen wird die Verbindung zu den anderen Mitspielern hergestellt.

11 Eine Übersichtskarte zeigt Ihnen an, wo sich Ihre Kolonie im Verhältnis zu den anderen Fraktionen befindet. Städte sind durch farbige Quadrate gekennzeichnet.

12 Unter der Karte werden die Jahreszahl sowie der Index für die bevorratete Energie angezeigt. Sie beginnen im Jahre 2100 mit einem begrenzten Energiekontingent.



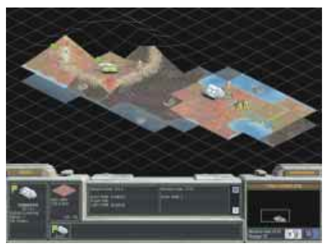
In diesem Feld werden der Name des Fahrzeuges und die Kosten für die Herstellung jeder Einheit angezeigt.

Die Art der Karosserie, Bewaffnung und Panzerung kann hier eingestellt werden.

Die Anzahl der Spielzüge, der Energiebedarf und die Kosten können Sie hier ablesen. Bei Transportfahrzeugen gibt der mittlere Wert die maximale Ladekapazität an.



Im Laufe des Spiels können Sie bis zu 32.000 verschiedene Einheiten entwickeln. Aus bestimmten Prototypen von Landvehikeln können auch Wasserfahrzeuge oder Flugmaschinen gebaut werden.



Um bergiges Gelände oder Sümpfe nutzbar zu machen, ist der Einsatz von Terraforming-Einheiten erforderlich.

Einigung bemühen. Sind Sie sozial-, wirtschafts- und außenpolitisch besonders erfolgreich, so können Sie das Planetare Konzil einberufen, das die Machtbefugnis hat, Sie zum Planetaren Gouverneur zu wählen. Sollte es Ihnen daraufhin sogar gelingen, einen Antrag auf Ernennung zum Obersten Führer des Planeten zu stellen, so dürfen Sie mit 75% aller Stimmen dieses Amt antreten und haben damit das Spiel gewonnen.

Je nach Wahl der Einstellungen im Setup können Sie natürlich auch – wie in den *Civ*-Spielen – auf andere Weise siegen: einmal durch absolute militärische oder wirtschaftliche Kontrolle, zum anderen durch Erreichen der absoluten Transzendenz (s. Kasten "Forschung und Entwicklung"). Starten Sie zu einem späteren Zeitpunkt ein neues Spiel, so finden Sie immer eine anders gestaltete Planetenoberfläche vor, da diese von einem Teilchengenerator stets komplett neu erstellt wird. In diesem Sinne können Sie *Alpha Centauri* nie wirklich zuende spielen.

Steiniger Weg

Bis zur ersten gewonnenen Partie ist es allerdings ein weiter Weg, den Sie sich entweder als gemütlichen Spaziergang oder als dornigen Pfad gestalten können. Denn zu Beginn jedes Szenarios dürfen Sie zunächst einen der sechs Schwierigkeitsgrade auswählen. Weiterhin haben Sie die Option, die meisten der zahlreichen Einstellungen zu automatisieren. Das erspart Ihnen eine Menge Mausklicks, denn im fortgeschrittenen Stadium eines Spielszenarios können durchaus über 100 Befehle erteilt werden. Es ist daher eine große Hilfe, daß Sie Ihre Städte von Gouverneuren verwalten lassen können. Im Stadt-Menü bestimmen Sie dann, daß diese Statthalter etwa die Art und Reihenfolge der zu produzierenden Einheiten und Gebäude selbständig festlegen. Natürlich steigt der Spielspaß, wenn Sie selbst die meiste Verantwortung übernehmen und eigenständig die Route jeder Pioniereinheit festlegen; gerade bei der Wegfindung emp-

BASIS-EINHEITEN

Neben Industriegebäuden, Plantagen und Farmen benötigen Sie vor allen Dingen technische Gebäude, die zur Energiegewinnung dienen. Diese müssen an geeigneter Stelle errichtet werden. Zuvor müssen Sie jedoch das Gelände mittels Terraforming für die Besiedlung vorbereiten.



Koloniekapsel

Diese Einheit ist nötig, um eine neue Basis bauen zu können. Sie steht Ihnen gleich zu Beginn zur Verfügung.

Terraforming

Eine grundlegende Einheit, die u.a. für den Bau von Straßen, Minen und Farmen notwendig ist.





Scout

Der Scout erforscht fremdes Gelände, kann aber auch zur Verteidigung von Basen eingesetzt werden.

Tansporteinheit

Sowohl Einheiten zu Land als auch zur See können mit dieser Einheit transportiert werden.





Rover

Sowohl Einheiten zu Land als auch zur See können mit dieser kostengünstigen Einheit transportiert werden.

Versorgungseinheit

Diese Einrichtung versorgt nicht nur die Truppen in den Grenzgebieten mit wichtigen Hilfsmitteln, sondern kann auch zur Versorgungsbasis ausgebaut werden.



WAFFEN UND MODULE

Hier können Sie festlegen, welche militärischen Einheiten von der jeweiligen Basis gebaut werden sollen. Aus den vielen verschiedenen Teilen können Sie eigene Waffensysteme entwickeln. Im Laufe des Spiels können Sie so aus einfachen Landeinheiten komplexe Wasser- oder gar Luftfahrzeuge entwickeln und mit immer stärkerer Bewaffnung ausstatten.



Terraform-Modul

Hiermit können Sie Terraforming-Einheiten entwickeln, die dann Ackerland schaffen oder Land für Straßen planieren.



PSI-Angriff

Mittels dieser Technik können auch konventionellen Waffeneinheiten PSI-Attacken durchzuführen.





Plasmalanze

Umso stärker die Einheit ist, die mit der Plasmalanze kämpft, desto leistungsfähiger kann sie sie eingesetzt werden.

Konventioneller Sprengkopf

Nur mit einer Rakete können diese einfachen Sprengköpfe eingesetzt während möglicher Kampfhandlungen werden.





Koloniekapsel

Dieses Modul benötigt zwar eine bewegliche Einheit, kann jedoch Basen sowohl an Land als auch im Wasser aufbauen.

Chaoskanone

Erst nach Entwicklung der Superstring-Theorie kann diese fabelhafte Waffe gebaut werden.





Ein ausgeklügeltes Multiple-Choice-System steht für die Kommunikation zwischen den Fraktionen zur Verfügung.



Die gesamte Planetenoberfläche ist in Quadrate eingeteilt, die jeweils besondere Eigenschaften aufweisen.

fiehlt sich dies stark, da hier die KI eine der wenigen Schwachstellen aufweist.
Vorbildlich geraten ist hingegen die Organisation und Verwaltung der Basen, denen die gleiche zentrale Rolle zukommt wie den Städten in *Civ*. Um so größer die Bevölkerung einer solchen Stadt ist, desto höher ist auch ihr Nahrungsmittelbedarf. Neben der ausreichenden Versorgung ist jedoch auch die Vorbeugung gegen mögliche Aufstände der Drohnen wichtig. Wesentlich für das Überleben Ihrer Zivilisation ist allerdings die technische Weiterentwicklung. Daher müssen Sie stets dafür sorgen, daß nicht nur genügend Arbeiter, sondern auch eine Menge Wissenschaftler und Ingenieure in Ihren Städten arbeiten.

Wie auch in *Civ* nutzt Ihnen das stärkste Ritterheer nichts, wenn der Gegner bereits über Atombomben verfügt. Wie im Vorgänger sollten Sie natürlich darauf erpicht sein, mittels Terraforming die Landschaft so zu gestalten, daß Sie über eine möglichst große Nutzfläche für Bergwerke, Straßen, Solarkollektoren und Farmen verfügen.
Besondere Bedeutung kommt den insgesamt 32 Geheimprojekten zu, in denen Sie zukunftsweisende Technologien erforschen können, die Ihre Zivilisation zum Beispiel auf dem Gebiet der Ethik oder der Produktion einen Schritt weiterbringt. Das Menü hierzu ist übersichtlich gestaltet und erklärt jeden schwierigen Begriff auf anschauliche Weise, so daß Sie et-

DIE GLORREICHEN SIEBEN

Im Gegensatz zu *Civilization* sind die Unterschiede zwischen den einzelnen Fraktionen recht groß. Die Vorgehensweise der militaristischen Spartaner unterscheidet sich deutlich von der humanistischen Politik der Friedenstruppen. Bevor Sie sich für eine bestimmte Fraktion entscheiden, sollten Sie sich genau über ihre Stärken und Schwächen informieren.

Gaias Stieftöchter



Die hübsche Deirdre Skye ist die oberste Vertreterin von Gaias Stieftöchtern. Ihre naturverbundene Demokratie zeichnet sich dadurch aus, daß sie leichter als andere Fraktionen die Ressourcen des Planeten nutzen kann. Sogar der Aufbau von Pilzplantagen gelingt hier in einem frühen Stadium.

Friedenstruppen

Abgesandter der Friedenstruppen ist Pravin Lal, ein ruhiger und umsichtiger Mann. Zwar verfügt diese Fraktion über eine allzu schwerfällige Bürokratie, aber dafür sorgt ihre Politik für ein rasches Bevölkerungswachstum und ist sehr attraktiv für Intellektuelle jeglicher Art.

Gläubige des Herrn



Obwohl die christlichen Fanatiker unter Miriam Godwinson hauptsächlich mit Fragen ihres Glaubens beschäftigt sind, können sie sich doch sehr gut ihrer Haut erwehren. Auch ihre Bemühungen auf dem Feld der Forschung sind beachtlich. Andererseits sind sie weniger flexibel in Wissensfragen.

Morgan Industries



Nwabudike Morgan ist Vorsitzender von Morgan Industries, einem riesigen Reich, das wie ein Weltunternehmen geleitet wird. Zwar ist dieses Fraktion wirtschaftlich enorm erfolgreich und macht gigantische Umsätze, doch gelingt es ihr nicht, größere Gemeinwesen aufzubauen.

Spartaner



Die Spartaner verfügen zu Beginn über die beste militärische Ausrüstung und die Moral ihrer Truppen ist vorbildlich. Ihre Anführerin Corazon Santiago sorgt dafür, daß so leicht kein Gegner die Grenzen des eigenen Territorium verletzt. Die Schwäche der Spartaner sind ihre hohen Rüstungsausgaben.

Universität



Dr. Prokhor Zahkarov führt die technokratische Fraktion der Universität. Rücksichtslos gehen seine Ordnungskräfte gegen Aufrührer vor – was dann häufig zu Unzufriedenheit in der Bevölkerung führt. Besonderer Schwerpunkt der Universitätswirtschaft ist die Forschungsarbeit.

Kollektivgeist



Wie eine absoluter Herrscher thront der gerissene Sheng-Ji Yang über seinem Volk. Sein totalitärer Polizeistaat erweist sich als äußerst effektiv in den Aspekten Wachstum und Industrieentwicklung. Andererseits leidet seine Wirtschaft unter der staatlichen Bevormundung.

GEHEIMPROJEKTE

Jedes Geheimprojekt kostet nicht nur eine Menge Geld, sondern beschäftigt auch wissenschaftliches Personal für einen längeren Zeitraum. Sie sollten sich genau überlegen, in welche Richtung Sie forschen möchten.



Klon-Behälter

Dieses Geheimprojekt sorgt für einen raschen Anstieg der Bevölkerungszahlen – vorausgesetzt, es sind genügend Nahrungsmittel vorhanden.

Aufstieg zur Transzendenz



Mit dieser Technik machen Sie einen gewaltigen Schritt nach vorne und beenden das Menschliche Zeitalter. Die Kosten sind enorm: 1600 Geld-Einheiten.



Universaltheorie

Nachdem Sie die Vereinheitlichte Feldtheorie entwickelt haben, können Sie mit der Theorie von Allem die Effizienz Ihrer Laborarbeit an der jeweiligen Basis verdoppeln.

Telepathie-Matrix



Eine nützliche Technologie, die Unruhen unter den Dronen in Ihrer Kolonie verhindert. Sämtliche Forschungsteams erhalten einen Zugewinn von 2 Punkten in ihrer Moral-Wertung.



Wetterparadigma

Dieses Projekt verhilft Ihnen dazu, daß die Bearbeitung von Bodenoberflächen um 50% schneller voran geht. Bewässerungswirtschaft spielt eine wichtige Rolle in Alpha Centauri.

Asketische Tugenden



Verfügen Sie bereits über eine Planetarische Wirtschaft, dann können Sie die Asketischen Tugenden entwickel. Diese steigert vor allem die Toleranz Ihrer Bevölkerung gegenüber der Polizei.



Industrielle Basis

Jeder Sektor der jeweiligen Basis erhält einen zusätzlichen Energie-Punkt, wenn diese Technologie zur Steigerung der Produktivität eingesetzt werden kann.

Lebende Raffinerie



Mit dieser Technologie benötigen Sie weniger Mineralien, um Ihre militärischen Einheiten zu versorgen. Die Kosten sind mit 320 Geldeinheiten noch mäßig.



FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG

Exemplarisch zeigen wir Ihnen, wie Sie mittels verschiedener Forschungsprojekte einen zunehmend höheren Zivilisationsstatus erreichen können. Natürlich ist es jederzeit möglich, die Forschung in eine andere Richtung zu lenken. Die gewählte Richtung entscheidet möglicherweise über die Zukunft Ihrer Kolonie.



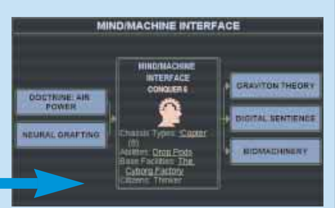
Nachdem Sie Ihre Basistechnologien entwickelt haben, können Sie sich der Genforschung zuwenden. Danach stehen Ihnen drei Forschungsziele zur Auswahl.



Entscheiden Sie sich für die Entwicklung Synthetischer Brennstoffe, dann können Sie vor allen Dingen leistungsfähigere militärische Einheiten bauen.



Die Hinwendung zur Luftfahrttechnik sichert Ihnen nicht nur Vorteile bei der Logistik, sondern ermöglicht auch den Bau mächtiger Kampfflugzeuge.



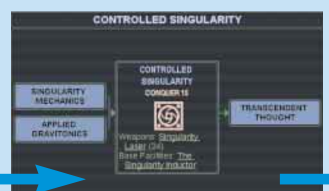
Haben Sie erst einmal mittels der vorangegangenen Technik die Lufthoheit erlangt, können Sie sich um das Mensch-Maschine-Interface kümmern.



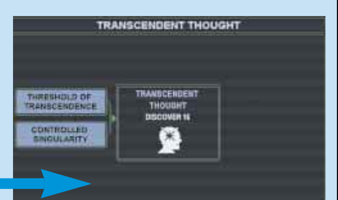
Nach langen Jahren der Entwicklung wird Ihnen irgendwann die Gravitätstheorie offenbart. Mit dieser überragenden Technik können Sie ganz neuartige Waffen bauen.



Die Forschungen auf dem Gebiet der Gravitätstechnologie nehmen eine Menge Zeit in Anspruch. Doch wenn Sie durchhalten, wird Ihre Mühe irgendwann einmal Früchte tragen.



Auf einem sehr hohen Zivlisationsniveau erforschen Sie die Kontrollierte Singularität. Sie sollten sich darum bemühen, als erster der drei Fraktion diese Technik zu entwickeln.



Die Perfekte Tanszendenz steht am Ende dieser Entwicklungslinie. Parallel zu diesen Geheimprojekte können Sie noch rund 80 konventionelle Forschungsprojekte in Auftrag geben.

wa das Ungetüm "Fungizidale Fusionsformierer" nicht im Brockhaus nachschlagen müssen. Ebenso werden Sie genau darüber informiert, was Ihnen die jeweilige Technologie für Vorteile einbringt. Machen Ihre Wissenschaftler beispielsweise den Vorschlag, Prä-Intelligente Algorithmen zu erforschen, so können Sie über die Datenbank gleich erfahren, daß diese Technik Ihre Einheiten immun gegen feindliche Sondierteams macht.

Alpha Centauri bietet eine Fülle hilfreicher Informationen zu jeder Einheit, jedem Sektor und jedem Befehl. Die gigantische Datenbank liefert Ihnen jede gewünschte Information und ist daher insbesondere bei wichtigen Entscheidung unverzichtbar – wie etwa beim Austausch von Technologiewissen mit anderen Fraktionen. Allerdings wirken die vielen Menüs sehr textlastig, was jedoch dem gesamten wissenschaftsfreundlichen Design des Spiels entspricht.

Pseudo-Kaviar

Bereits *Civ 2* konnte grafisch nicht mit damaligen Zeitgenossen wie *Die Siedler 2* konkurrieren. Der in *Alpha Centauri* integrierte Editor bietet zwar die Möglichkeit, auf dem 3D-Terrain eine abwechs-



Jede Kolonie verfügt über Einrichtungen, die zum Erhalt der Zivilisation wichtig sind: Krankenhäuser, Forschungszentren, Fabriken.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
StarCraft	90%
Alpha Centauri	89%
Civilization 2*1	88%
Master of Orion 2*2	85%
Outpost 2	59%

Sid Meier setzt wieder neue Maßstäbe. Sieht man einmal ab vom Echtzeit-Titel *Starcraft*, so führt *Alpha Centauri* deutlich die Hitliste der Aufbau-Spiele an. Weder in *Master of Orion 2* noch in *Outpost 2* machte die Gründung einer neuen Zivilisation und die Auseinandersetzung mit den Nachbarn so viel Spaß wie hier. Die nicht mehr zeitgemäße Grafik stört da nur wenig, denn wie auch in *Civilization 2* kommt es mehr auf die Tauglichkeit der KI und die gelungene SciFi-Atmosphäre an.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 05/96
*2 Abgewertet, Test in Ausgabe 11/96

TESTCENTER — Alpha Centauri

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			PentiumII/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

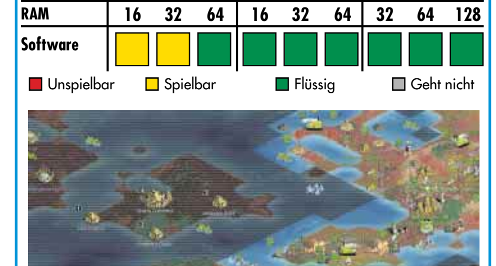


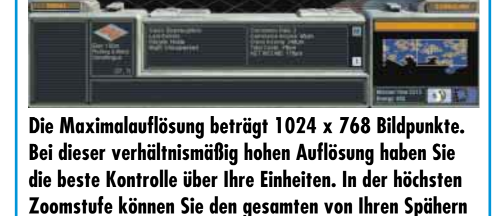
Die Bildschirmauflösung übernimmt die Einstellungen für den Windows-Desktop. Aufgrund der guten Zoomfunktion erhalten auch Spieler mit älteren 15-Zoll-Monitoren und einer Einstellung von 800 x 600 Pixeln einen guten Überblick über das Geschehen.

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1024x768

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			PentiumII/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht





Die Maximalauflösung beträgt 1024 x 768 Bildpunkte. Bei dieser verhältnismäßig hohen Auflösung haben Sie die beste Kontrolle über Ihre Einheiten. In der höchsten Zoomstufe können Sie den gesamten von Ihren Spähern erkundeten Bereich sichtbar machen.

TREIBER & BUGS

Alpha Centauri unterstützt keine 3D-Beschleuniger und wird im reinen Software-Modus gespielt. Auf keinem unserer Testrechner, die Sie aus anderen Performance-Tests bereits kennen, stellten sich Probleme irgendeiner Art ein. Der Strategie–Küller ist somit eines der wenigen Spiele, das aus technischer Sicht vom Anfang bis zum Ende sauber programmiert wurde. Lediglich die Wahl der Auflösung erscheint etwas veraltet: Um die gewünschte Einstellung im Spiel zu erhalten, müssen Sie Ihren Desktop vorher über Eigenschaften-Anzeige entsprechend anpassen.

TUNING

Unseren Performance-Tabellen können Sie entnehmen, daß die von Hersteller empfohlenen Minimalanforderungen zutreffend sind. Ab einem Pentium 166 mit 32 MB Arbeitspeicher sollten Sie Alpha Centauri auch im fortgeschrittenen Stadium – mit großen Kolonien – spielen können. Um die Scrollgeschwindigkeit zu erhöhen, gibt es verschiedene Möglichkeiten: Reduzieren Sie die Auflösung von 1024x768 auf 800x600 und schalten Sie im Performancemenü bei Audio/Visual den Sound ab. Aber auch beschleunigtes Bewegen der eigenen Einheiten und schnelle Gefechtsführung sollten zu einem Plus an Geschwindigkeit führen.

IM VERGLEICH

Obwohl sich die beiden Sid-Meier-Titel und Blizzards Star Craft vom strategischen Prinzip her drastisch unterscheiden, bietet sich doch ein detaillierter Vergleich allein schon aufgrund des ähnlichen Szenarios an.

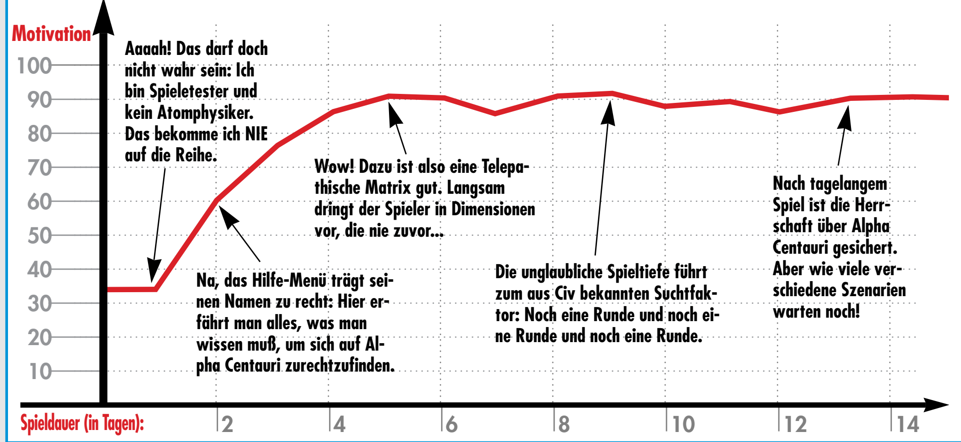
Kriterien	Alpha Centauri	Civilization 2	StarCraft
Strategie	Rundenbasiert	Rundenbasiert	Echtzeit
Szenario	Science Fiction	Pseudo-historisch	Science Fiction
Auflösungen:			
640 x 480	Ja	Ja	Ja
800 x 600	Ja	Nein	Nein
1.024 x 768	Ja	Nein	Nein
3D-Gelände	Ja	Nein	Ja
Schwierigkeitsgrade	6	6	–
Multiplayer	Max. 7 Spieler	–	Max. 8 Spieler
Allianzen	Ja	Ja	Ja
Wegpunkte	Ja	Nein	Ja
Gebäude-Upgrades	Ja	Nein	Ja
Fog of War	Ja	Ja	Ja

FEATURES

Grafik: Auflösungen von bis zu 1024 x 768 sind möglich. Das 3D-Terrain läßt sich aus der isometrischen Perspektive betrachten.
Soundtrack: Trotz der eher dürftigen Soundeffekte sind sowohl die Stimmausgabe als auch die Hintergrundmusik in der Originalversion gelungen.
CDs: Eine
Gegner: Sieben Fraktionen mit ganz unterschiedlichen Stärken und Schwächen
Schwierigkeitsgrade: Sechs: Citizen, Specialist, Talent, Librarian, Thinker, Transcendent
Einheiten: über 60
Spieldauer: wie bei den meisten Sid-Meier-Spielen läßt sich die Spielzeit nur in Monaten oder gar Jahren angeben. Mit Alpha Centauri werden Fans sicherlich lange Spaß haben.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Ewig und drei Tagen werden Sie brauchen, um hier an ein Ende zu gelangen: Denn selbst wenn Sie Perfekte Transzendenz erreichen, werden Sie sicherlich noch Lust auf ein ganz neues Szenario haben. Der Langzeitmotivation sind bei Sid Meiers neuestem Geniestreich fast keine Grenzen gesetzt.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.


Komplexes Gameplay mit extrem vielen Einstellungsmöglichkeiten


Überragende KI mit unterschiedlich handelnden Fraktionen


Einfache Steuerung und übersichtliche Online-Hilfe sind verfügbar.


Kurze Ladezeiten und rasches Abspeichern von Spielständen


Deutlich veraltet wirkende Grafik ohne richtige 3D-Unterstützung


Schwierige Fachbegriffe werden dem Laien nicht mundgerecht erklärt





Zunächst sollten Sie die Versorgung Ihrer jeweiligen Basis sicherstellen: Bei einer Hungersnot brechen rasch Revolten aus.

lungsreiche Landschaft zu kartografieren, aber insgesamt wirkt alles eher wie die Ansicht des Erdballs auf einem Satellitenfoto. Zudem sind die Lichteffekte hier im Vergleich mit dem bunten Feuerwerk aus Blitzen und Explosionen in *Starcraft* etwas ärmlich. Dabei zeigt die sogenannte Caviar-Technologie eine Oberfläche, deren Berge bei der Kultivierung des Terrains wirkliche Hindernisse darstellen. 3D-Objekte wie Terraforming-Einheiten können die Landschaft auf der Spielkarte verändern, indem sie Berge planieren oder Täler auffüllen. Damit leistet die Grafik trotz ihres kärglichen Aussehens Beachtliches für das Gameplay. Ähnlich funktional ist die Musik, deren Sphärenklänge angenehm im Hintergrund wabern; auch die Stimmausgabe der Originalversion ist gelungen, während die Soundeffekte eher etwas dürftig geraten sind.

Geniestreich

Trotz dieser Mängelchen ist es angebracht, vor der Leistung des Chef-Designers Brian Reynolds den Hut zu ziehen. Sein Entwurf der Storyelemente und der wissenschaftlichen Modelle braucht sich gewiß nicht hinter der Arbeit seines Kollegen und Co-Designers Sid Meier zu verstecken. Insbesondere Reynolds ist es zu verdanken, daß die KI im Vergleich mit *Civ 2* deutlich verbessert wurde, so daß gerade Handel und Diplomatie für Spannung und eine Menge Überraschungen sorgen. Die lokalisierte Version ist für den 18. Februar 1999 angekündigt, so daß man sich schon bald an der Vielzahl einfallsreicher deutscher SciFi-Fachwörter erfreuen darf. Auch der Multiplayer verspricht eine Menge Spaß, denn hier können bis zu sieben Spieler um die Macht auf Alpha Centauri streiten.

Peter Kusenberg ■


Nach jedem Kampf wird in einem besonderen Bild das Ergebnis der Schlacht bekanntgegeben.

STATEMENT

Wer auf Horden kleiner Wuselmännchen steht oder sich gerne an der detaillierten Stadtansicht in *Caesar 3* erfreut, den wird Sid Meiers neuester Streich wohl eher kalt lassen. Auf der kargen Oberfläche von Alpha Centauri werden nicht gerade Karnevalsparties gefeiert, und der Anblick der Planetenoberfläche ist im Vergleich mit dem Aufbauhit *Age of Empires* ein wenig ernüchternd. Wenn Sie allerdings einst vom *Civilization*-Virus befallen wurden und Ihre kostbare Freizeit dem Aufbau überlebensfähiger Zivilisationen geopfert haben, dann bekommt Ihre Leidenschaft mit *Alpha Centauri* neue Nahrung: Neben der herausragenden KI, der beispiellosen Online-Hilfe sowie dem Möglichkeiten komplexer Technologie-Entwicklung wird den *Civ*-Fan vor allem das makellose Gameplay begeistern: Selten hab ich solch ein durchdachtes Spielkonzept erlebt, das sicherlich nicht nur mich für die nächsten Monate vor dem Bildschirm gefangen halten wird. Jedem SciFi-Crack wird hier ein Maximum an anspruchsvoller und atmosphärischer Unterhaltung geboten.

STATEMENT

Am Anfang dachte ich schon, ich verstehe die Welt nicht mehr: der Nachfolger zu meinem Lieblingsspiel erscheint, und ich tappe durch die neuen Menüs, Einheiten und Technologien wie ein Blinder. Wetter-Paradigma? Superstring-Prinzip? Erweiterte Subatomare Theorie? Was ist das alles? Nach einigen Stunden Spielzeit platzte der Knoten dann aber doch noch. *Alpha Centauri* ist größer, komplexer, zugleich aber auch benutzerfreundlicher und unterhaltsamer als *Civilization 2*. Und – was den Konkurrenten Activision wenig freuen wird –, es hat trotz der SciFi-Handlung immer noch mehr Ähnlichkeit mit dem Original als das im Beta-Stadium befindliche *Civ: Call to Power*. Landstriche fruchtbar machen, Bodenschätze abbauen, militärisch Aufrüsten und natürlich Forschen, Erobern und Paktieren – am überragenden Spielgefühl und dem hohen Suchtfaktor von *Civilization 2* hat sich kaum etwas geändert. Die unverwechselbare Handschrift von Sid Meier, der in diesem Projekt allerdings nur unterstützend tätig war, ist vor allem im Technologiebaum zu erkennen: Anstelle irgendwelcher Halligalli-Fortschritte finden sich dort größtenteils Technologien, an denen die Grundlagenwissenschaft schon heute forscht – sei es die Genmanipulation oder der Fusionsreaktor. Ein besonderes Lob gebührt den vielen optionalen KI-Hilfen, wobei allerdings beim Pathfinding etwas gepatzt wurde. Meiner Meinung nach ist *Alpha Centauri trotzdem* ein Pflichtkauf für jeden *Civ-2*-Fan, der einen Hang zu gut durchdachter Science Fiction hat.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	7
	AGP	Internet	7
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

VERGLEICHBAR MIT
Civilization 2, Master of Orion 2

RANKING

Strategie

Grafik	67%
Sound	79%
Steuerung	80%
Multiplayer	89%
Spielspaß	89%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Firaxis/EA
Preis	ca. DM 90,-



Extreme-G 2

Extrem gewöhnlich

Mit Extreme-G konnte Acclaim einen seiner großen Erfolge auf dem Nintendo 64 landen. Kein Wunder also, daß der zweite Teil nicht lange auf sich warten ließ und diesmal auch für PCs umgesetzt wurde. Abseits der Konsolen muß Extreme-G 2 allerdings gegen namhafte Konkurrenz antreten.

Denn hier haben Action-Rennspiele wie *Powerslide* und vor allem *Dethkarz* das Publikum mit atemberaubend schönen Grafiken und realitätsnahen Fahrmodellen verwöhnt. Bei *Extreme-G* handelt es sich hingegen um ein typisches Konsolenprodukt: glatte 3D-Grafiken, futuristische Designs und extrem kurvige, uneinsehbare Strecken. Das Spiel, das mit einer der üblichen albernen Hintergrundgeschichten seine Existenz rechtfertigen will, verlangt dem Fahrer einiges ab. Einerseits muß er natürlich als Erster die Ziellinie überqueren, andererseits unter Einsatz von Waffengewalt seine Konkurrenten daran hindern, es ihm gleichzutun. Der Streckenverlauf folgt keinem erkennbaren Rhythmus und ist nur auf wenige Meter im Voraus erkennbar, daher kommt man am Auswendiglernen der insgesamt 36 Strecken nicht vorbei. An etlichen Stellen liegen Waffen herum, die jeweils einmal verwendet werden können und nur in den wenigsten Fällen zu erkennbaren Schäden an den Fahrzeugen der Gegner führen. *Extreme-G 2* lebt von der sehr hohen Geschwindigkeit der Grafikdarstellung, die allerdings durch eine übertriebene Detailarmut erkauft wird. Das physikalische Modell schafft es dabei nicht, beim Spieler ein Gefühl für das Verhalten der zehn verschiedenen Motorräder zu erzeugen, und auch die Verwendung der effektlosen Waffen läßt keine rechte Freude aufkommen. Die Strecken sind vergleichsweise schmal und können nicht verlassen werden. Wer dennoch versucht, Sprungschanzen und Steilwände in einer anderen als der vorgesehenen Weise zu nutzen, prallt daher grundsätzlich gegen unsichtbare Wände und beschädigt dabei sein Motorrad. Am ärgerlichsten ist jedoch, daß sich die Joystickachsen nicht zum Beschleunigen und Bremsen nutzen lassen. Die richtige Dosierung der Geschwindigkeit wird damit zum Glücksspiel. Aber *Extreme-G 2* hat auch gute Seiten: Sobald man sämtliche Strecken genau kennt, lassen sich die langen Pisten mit einer bis dato unbekannten Geschwindigkeit durchrasen. Dem Temporausch steht dann nicht einmal die Konkurrenz im Wege, denn die fährt zwar fehlerfrei, dafür aber mit angezogener Handbremse.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Extreme-G 2 hat seinen zahllosen Konkurrenten lediglich die hohe Darstellungsgeschwindigkeit voraus. Ansonsten handelt es sich um ein durch und durch gewöhnliches Spiel, das vor allem an den kaum vorhandenen Fahrmodellen aller zehn Motorräder krankt. Die vielen Rennstrecken entschädigen dafür nur zu einem geringen Teil, da sie alle eine völlig planlose Streckenführung gemeinsam haben. Nur für eine kurze Zeit schafft es *Extreme-G 2*, den Spieler durch die Verwendung von Waffen und durch diverse Meisterschaften bei Laune zu halten.



Die hohen Steilwände mögen ja durchaus extreme G-Kräfte verursachen, das Fahrmodell schafft es jedoch nicht, sie dem Spieler zu vermitteln.



Die vielfältigen Waffen werden mit schönen, aber dennoch nur gewöhnlichen Lichteffekten in Szene gesetzt.



In den engen Tunnels verliert man schnell das Gefühl dafür, in welcher Richtung sich der Boden befindet.



Direkt neben der Böschung begrenzen unsichtbare Wände die Strecken.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1	
●	Direct3D	ModemLink	–	
	3Dfx Glide	Netzwerk	–	
	AGP	Internet	–	
●	Cyrix 6x86	Force Feedback		
●	AMD K6-2	Audio		●

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 24 MB

EMPFOHLEN
Pentium 233, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 24 MB

VERGLEICHBAR MIT
Dethkarz, Powerslide

RANKING

Rennspiel

Grafik	68%
Sound	45%
Steuerung	71%
Multiplayer	– %
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 80,-

Quest For Glory 5: DragonFire

Drachentöter

1993 erschien der vierte Teil der beliebten Rollenspielreihe Quest for Glory. Eigentlich hatte Sierra damals geplant, die Serie damit endgültig sterben zu lassen. Doch die Fans gaben keine Ruhe und man entschloß sich, dem vermeintlichen Schlußpunkt noch einen fünften Teil folgen zu lassen. Das Resultat ist DragonFire, eine Mixtur aus klassischen Rollenspiel- und Adventure-Elementen, die einen etwas zwiespältigen Eindruck hinterläßt.

Den Schwierigkeitsgrad der immer wieder vorkommenden Kampfsequenzen kann man individuell einstellen.

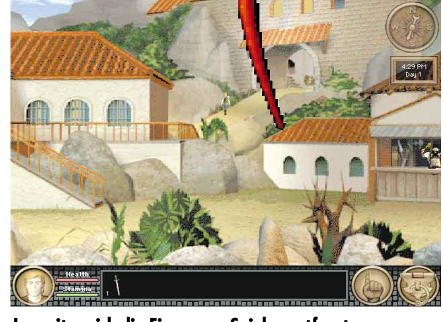
Für die Bewohner der Insel Marete ist eine schwere Zeit angebrochen. Vor langer Zeit beherrschte und terrorisierte ein mächtiger roter Drache die kleine Fantasywelt. Die Inselgemeinschaft baute daraufhin vier große Türme, die sie mit alten Zaubersprüchen gegen das Fabelwesen belegte. Hierdurch wurde der Drache in seine Höhle zurückgetrieben und sollte dort eigentlich für immer gefangen bleiben. Einige Jahre später nimmt das Unglück erneut seinen Lauf. Ein unbekannter Attentäter verübt einen Anschlag auf das Oberhaupt von Marete und beschmutzt einen der Türme mit dessen Blut. Resultat: König tot, Drache frei. Schnellstens muß ein neuer Herrscher über Marete gefunden werden, um dem feuerspeienden Biest Einhalt zu gebieten. Zu diesem Zweck wird in der größten Stadt des Reiches, Silmaria, ein Turnier ausgerufen. Bei den sogenannten „Rites of Rulership" müssen sieben Aufgaben bewältigt werden. Derjenige, der die Quests am besten löst, wird neues Oberhaupt von Marete.

Held gesucht

Das Land braucht also einen Helden. Der Prinz von Shapeir (Kennern der Serie schon bestens bekannt aus den vorhergehenden Episoden) wird von Erasmus dem Zauberer herbeigerufen, um genau diese Stelle anzutreten. Er macht sich auf die Reise nach Silmaria, um dort am Wettkampf um den bestbezahlten Job der Insel teilzunehmen. Dort angekommen stellt er fest, daß er gegen fünf Konkurrenten antreten muß, die sich ebenfalls für die Rites of Rulership angemeldet haben. Dummerweise ist aber der Mörder



Der Magier verfügt über ein reichhaltiges Arsenal von Zaubersprüchen, mit denen er Gegner angreifen, Schutzschilde aufrufen oder verschlossene Türen öffnen kann.



Je weiter sich die Figur vom Spieler entfernt, umso kleiner wird sie. In dieser Gegend wird dies besonders deutlich: Der Prinz ist kaum noch zu erkennen.



Auf der Karte kann man sich schnell von Ort zu Ort bewegen, wird dabei aber auf dem Weg immer wieder von feindlichen Wesen angegriffen.



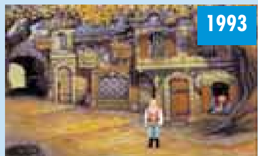
QUEST FOR GLORY

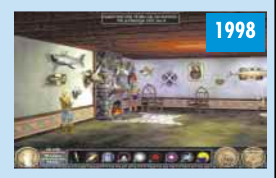
Die Quest for Glory-Saga begann schon im Jahre 1989. Der erste Teil der Serie präsentierte sich zwar noch im knallbunten, groben Pixel-Look, fand aber schon damals viele Anhänger, so daß ein knappes Jahr später der zweite Teil folgte. Danach wurden die Abstände zwischen den einzelnen Episoden immer länger – 1993 erschien *Quest for Glory 4*, das eigentlich den Schlußpunkt der erfolgreichen Serie bilden sollte. Erst 1998 - fast fünf Jahre später -entschließt sich Sierra, den Fans nochmals eine weitere Fortsetzung zu spendieren - *Quest for Glory 5: Dragonfire*.



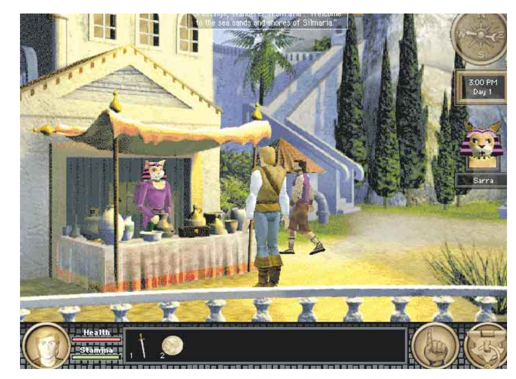








des alten Königs noch immer nicht gefaßt – und dieser trachtet nun offensichtlich auch den potentiellen Thronfolgern nach dem Leben. Schon bald geschehen die ersten Morde unter den Teilnehmern des Turniers.
Wie einige andere Teile der Serie präsentiert auch *Quest for Glory 5* sich als eine Mischung aus Rollenspiel- und Adventure-Elementen. Die gestellten Rätsel und Aufgaben laufen meist darauf hinaus, zur richtigen Zeit mit der richtigen Person zu sprechen oder Gegenstände auf bestimmte Art und Weise miteinander zu kombinieren. Die Qualität der Puzzles ist ausgewogen. Nach einer sehr einfachen Anfangsphase steigert sich der Schwierigkeitsgrad langsam, bis kurz vor Schluß noch einige sehr harte Nüsse auf den Spieler zukommen. Die Dialoge werden mittels eingeblendeter Textfenster geführt und verlaufen jeweils unterschiedlich, abhängig davon, welche Antwort oder welchen Tonfall man im Gespräch wählt. Auch die Wahl der Charakterklasse, die man zu Beginn trifft, nimmt deutlich Einfluß auf den Verlauf der Handlung. Bevor das Abenteuer beginnt, sucht man sich eine von vier Rollen aus – Kämpfer, Zauberer, Dieb oder Paladin. Die Unterschiede zwischen den Klassen liegen auf der Hand: Während der Kämpfer sich am besten durch rohe Waffengewalt durchzusetzen weiß, verläßt sich der Zauberer in Konfliktsituationen lieber auf die Kraft der Magie. Ihm steht eine ganze Reihe von Zaubersprüchen zur Verfügung – das Arsenal reicht von Spells, die verschlossene Türen und Kisten öffnen, über einfache Angriffs- und Verteidigungsmethoden bis hin zu einem Spruch namens „Thermo-Nuclear Blast“, mit dem er einen regelrechten Atompilz zur Vernichtung seiner Gegner



Der Markt ist der zentrale Treffpunkt in Silmaria. Hier treffen sich die obskursten Wesen, treiben Handel miteinander oder tauschen Informationen aus.



Eines der Rätsel: Auf diese futuristisch wirkende Insel kommt man nur mit Hilfe einer Gondel, die aktiviert werden muß. Doch wie setzt man die bloß in Bewegung..?

IM VERGLEICH

Baldurs Gate	87%
King´s Quest 8	86%
Return to Krondor	85%
Quest for Glory 5	69%
Droijan	40%

Quest for Glory 5 zeigt mit seiner Mischung aus Adventure und Rollenspiel gute Ansätze, vor allem die interessante Geschichte vermag zu überzeugen. Grafisch allerdings sind ihm Spiele wie *Return to Krondor* oder *King´s Quest 8* haushoch überlegen. Auch die Komplexität läßt zu wünschen übrig; die momentane Genre-*Referenz Baldur´s Gate* hat in diesem Punkt einfach mehr zu bieten. So bildet *Quest for Glory 5* solide Durchschnittsware für Fans – allerdings ist es auf jeden Fall empfehlenswerter als das unsägliche *Droijan*.

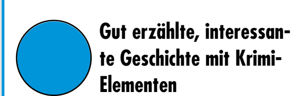


TESTCENTER — Quest for Glory 5

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.

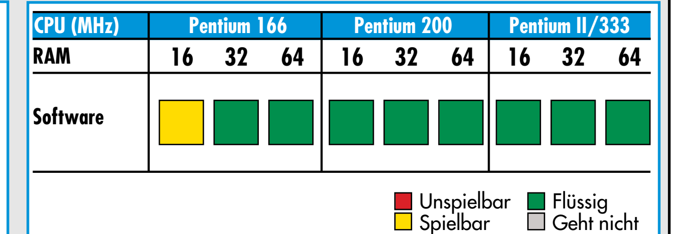
- **Ausbalancierte Mischung aus Adventure und Rollenspiel**



- **Gut erzählte, interessante Geschichte mit Krimi-Elementen**
- **Vier verschiedene Charakterklassen stehen zur Auswahl**
- **Flexibler Handlungsverlauf durch zahlreiche Subquests**
- **Gelungene musikalische Untermalung und Sprachausgabe**
- **Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen, ähnlich wie in *Diablo***
- **Durch die Charakterklassen hohe Wiederspielbarkeit**
- **Manipulierbare Gegenstände werden nicht gekennzeichnet**
- **Grafik nicht zeitgemäß, besonders die Figuren erscheinen pixelig**
- **Hakelige und stellenweise sehr ungenaue Steuerung**

PERFORMANCE

AUFLÖSUNG: 640X480



CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

TREIBER & BUGS

Sierra setzt mit Quest for Glory 5 auf eine bewährte Grafikengine. So sorgt der Software-Modus zwar für einen reibungslosen Spielablauf, erscheint aber den heutigen technischen Maßstäben nicht mehr ganz gerecht zu werden, denn das Spiel verfügt weder über 3D-Unterstützung, noch läßt es dem Spieler die Wahl der Auflösung offen. Kleinere Probleme traten beim Wechsel von der Installations-CD zur Spiele-CD auf, da das Programm erst nach mehrmaligem Neustart des Rechners erkannte, daß die geforderte CD im Laufwerk vorhanden war.

FEATURES

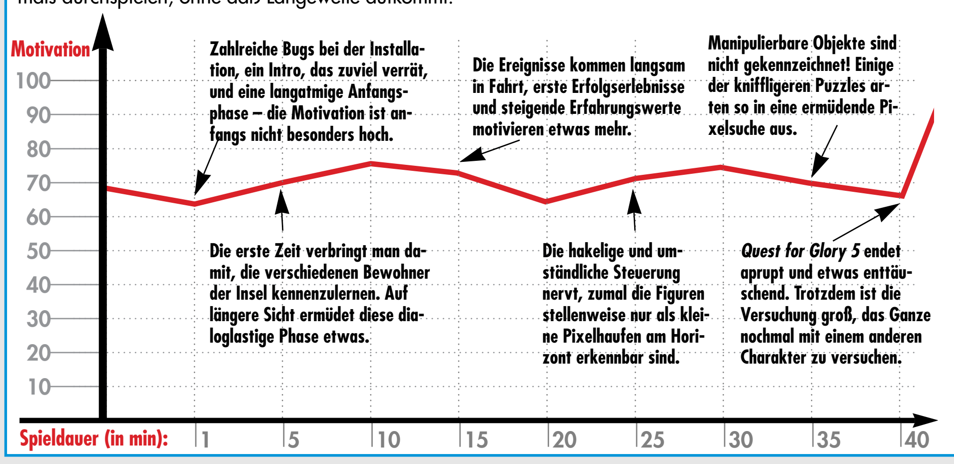
Anzahl der CDs: 1
Charakterklassen: Dieb, Kämpfer, Paladin und Magier
Schwierigkeitsgrade: Lediglich die Schwierigkeit der Kämpfe ist stufenlos einstellbar
Speichermöglichkeiten: Jederzeit
Installation: 465 MB, 510 MB oder 1035 (!) MB
Steuerung: Maus oder Tastatur
Grafik: 640x480 als einzige Auflösung, keine 3D-Unterstützung
Spieldauer: ca 30-40 Stunden

TUNING

Ab Rechnern mit 166 MHz Taktfrequenz kann *Quest for Glory 5* ruckelfrei gespielt werden. Wird die Mindestanforderung des Arbeitsspeichers – 32 MB RAM – unterschritten, so weist die Installationsroutine zwar auf diesen Mangel hin, im Spiel selbst ist jedoch bis auf etwas längere Ladezeiten kein Nachteil zu bemerken. Den einzigen Ansatzpunkt für etwas Feintuning stellt die Option zur Veränderung der Objektdetails dar. Hier sorgt die Reduzierung auf das Minimum bei langsameren Rechnern für einen kleinen Geschwindigkeitsgewinn. Die Vollinstallation von immerhin 1035 MB erspart lediglich das Wechseln der CDs.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Quest for Glory 5 ist ein recht kurzes Vergnügen. Ein geübter Spieler wird das Adventure-Rollenspiel in ca. 30 Stunden bewältigen können. Durch die verschiedenen Charakterklassen kann man es aber problemlos mehrmals durchspielen, ohne daß Langeweile aufkommt.



herbeirufen kann. Der Dieb ist in beiden Disziplinen gleich schlecht und muß sich anders helfen – spätestens nach *The Dark Project* weiß man ja, wie wichtig schleichen und verstecken sein können. Der Paladin schließlich ist besonders für Anfänger ein guter Kompromiß. Er ist sowohl im Schwertkampf als auch in der Magie einigermaßen bewandert, obwohl er einige Zeit und Erfahrung braucht, bis er seine Zaubersprüche effektiv einsetzen kann. Nachdem man seine Wahl getroffen hat, verteilt man noch nach klassischer Rollenspielart Punkte auf verschiedene Attribute wie Stärke, Durchhaltevermögen, Intelligenz oder Wendigkeit, und los geht's. Der Spieler steuert seinen Helden am besten mit einer Kombination aus Maus und Tatsatur. Theoretisch ist es zwar möglich, das gesamte Abenteuer nur mit einem Steuergerät zu meistern, besonders in Kämpfen erwies sich diese Methode aber als zu ungenau und umständlich. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab und erinnern an die Auseinandersetzungen in *Diablo*. Meist reichen schon einige schnelle Mausklicks auf den Gegner aus, um die Schlacht zu gewinnen. Bei härteren Feinden lassen sich die Schläge mit Hilfe der Cursor-Tasten aber genauer und effektiver plazieren.

Flexible Handlung

Die Storyline von *Quest for Glory 5* ist für ein Fantasy-Rollenspiel bemerkenswert originell. Ein Turnier mit verschiedenen Aufgaben wird kombiniert mit der Suche nach dem Mörder des Königs – eigentlich müßten die Voraussetzungen für einige spannende Winterabende erfüllt sein. Leider macht Sierra den Fehler, sich die eigene Geschichte zu verderben, indem das Attentat – inklusive Übeltäter – gleich zu Beginn des Spieles im Intro gezeigt wird. Der Held selbst erfährt die Auflösung der Geschichte erst kurz vor Schluß des Abenteuers. Hierdurch wird der Story einiges an Spannung genommen. Stellen Sie sich vor, Sie sehen sich Psycho an und gleich in der ersten Szene sehen Sie Norman Bates, wie er seine mumifizierte Mutter tätschelt. Hätten Sie da noch Spaß an den verbleibenden eineinhalb Stunden? Glücklicherweise wird die Haupthandlung in *DragonFire* immer



In diesem Bildschirm kann man einen Blick auf den Entwicklungsstand seines Charakters werfen.

wieder unterbrochen durch kleinere Nebenquests, die das Geschehen dann doch wieder spannender machen. Interessanterweise sind diese eingestreuten Abweichungen vom Plot abhängig von der Charakterwahl, so daß die Motivation, das Spiel später nochmals in einer anderen Rolle zu starten, stark erhöht wird. Einige dieser Subquests beinhalten die Suche des Paladins nach dem „Ring der Wahrheit", das Bestreben des Diebes, zum Meisterdieb aufzusteigen, oder ein Gladiatorenturnier, an dem der Kämpfer teilnehmen will. Ganz nebenbei entwickelt sich zwischen dem Helden und einer der zahlreichen weiblichen Schönheiten im Spiel eine humorvoll geschilderte Romanze, die in einer Hochzeit gipfelt. Der Story-Verlauf ist somit voll von kleinen und größeren Überraschungen, die Qualität der Puzzles variiert zwischen einleuchtend-logisch und unmenschlich schwer, und die auftauchenden Figuren sind skurril genug, um den Spieler ausreichend zu unterhalten. Inhaltlich ist somit eigentlich alles in Ordnung – nur leider hinkt die technische Ausführung des Spiels ihrer Zeit hinterher.

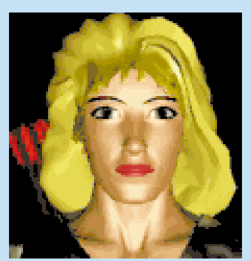
Pixelhaufen

Quest for Glory 5 bietet lediglich eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten an und verzichtet dabei gleichzeitig auf 3D-Karten-Unterstützung. Grafisch resultiert dies in anständig dargestellten Hintergrundbildern und Spielfiguren, die so grob pixelig sind, daß man sich beinahe an *Monkey Island 2* erinnert fühlt. Erschwerend kommt hinzu, daß die Entwickler um einen dreidimensionalen Effekt zu erzielen, die Figuren immer kleiner werden lassen, je weiter sie sich vom Spieler wegbewegen. Mehr als einmal steuert man dann winzige Pixelhaufen durch eine riesengroß erscheinende Umgebung. Das gezielte Untersuchen von Gegenständen wird hierdurch zu einer Übung, die den Sehtests beim Augenarzt gleicht. Erschwerend kommt in solchen Fällen hinzu, daß in den Landschaften Objekte, die aufgenommen und manipuliert werden können, nicht gekennzeichnet sind. Um einige der Puzzles zu lösen, muß man folglich die Umgebung zentimetergenau mit dem Cursor abtasten, was den Spielverlauf unnötig erschwert und die Rätsel stellenweise zu einer echten Nervenprobe macht. Besser gelungen ist die Sound-Untermalung des Abenteuers. Die Musik unterstreicht die vorherrschende Stimmung hervorragend, und auch die Sprachausgabe macht einen ordentlichen Eindruck.

Andreas Sauerland ■

DIE BEWOHNER VON SILMARIA

Auf seinem Weg durch Silmaria begegnet der Prinz von Shapeir einer ganzen Reihe von obskuren und skurilen Wesen. Einige davon sind menschlich, viele scheinen alten Mythen und Sagen entsprungen zu sein. Einige der wichtigsten Silmarianer stellen wir Ihnen an dieser Stelle vor.



Diese blonde Schönheit namens Elsa kennt der Prinz noch aus vergangenen Abenteuern. Ironischerweise ist sie ebenfalls als Teilnehmerin bei dem Turnier angemeldet, so daß die beiden (zunächst) als Konkurrenten gegeneinander antreten.



Toro ist ein Minotaurus und Elsas treuer und ergebener Begleiter. Die beiden haben sich in Silmaria niedergelassen, und Toro haust dort in einer Art Abenteurer-Museum voller Relikte aus der Vergangenheit. Toro sieht gefährlich aus, ist aber von gutmütiger Natur.



Dieser Herr ist ein weiterer Konkurrent im Rennen um den Thron des Königs. Obwohl er die gleichen Ziele verfolgt wie der Prinz von Shapeir, erscheint er zunächst recht freundlich, ist aber sehr von sich und seinen Fähigkeiten überzeugt.



Die Katzenfrau Sarra trifft der Prinz auf dem hiesigen Marktplatz, wo sie einen eigenen Verkaufsstand betreibt. Hier kann der Spieler handeln, Fundstücke verkaufen oder gelegentlich im Gespräch an wichtige Informationen kommen.



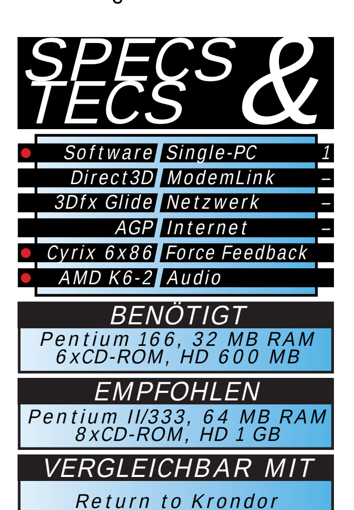
Auf seinem Weg durch das Inselreich wird man immer wieder in Kämpfe mit den seltsamsten Wesen verwickelt.



Der Zauberer Erasmus ruft den Prinz von Shapeir, damit dieser sich auf die Reise nach Silmaria macht, um dort König zu werden.

STATEMENT

Die Story ist gut, die Figuren sympathisch und die Mischung aus Adventure-Rätseln und Rollenspiel-Kämpfen ausgewogen. Trotzdem will das Feuer des Drachen nicht richtig zünden. Dies liegt vor allem an technischen Mängeln. Die Steuerung erweist sich als ausgesprochen hakelig und unpraktisch, was sich vor allem in Kampfsequenzen bemerkbar macht. Die Grafik ist, vor allem bei der Darstellung der Spielfiguren, sehr pixelig und längst nicht mehr zeitgemäß. Für Fans der Reihe ist auch der fünfte Teil dennoch sehenswert – Gelegenheitsspieler sollten vielleicht eher zu Return to Krondor greifen. Das hat ein ähnliches Spielprinzip, sieht aber ungleich besser aus.



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	–
	3Dfx Glide	Netzwerk	–
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM
6xCD-ROM, HD 600 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM
8xCD-ROM, HD 1 GB

VERGLEICHBAR MIT
Return to Krondor

RANKING

Rollenspiel	
Grafik	68%
Sound	69%
Steuerung	71%
Multiplayer	—%
Spielspaß	69%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 80,-



Top Gun: Hornet's Nest

Halbe Sache

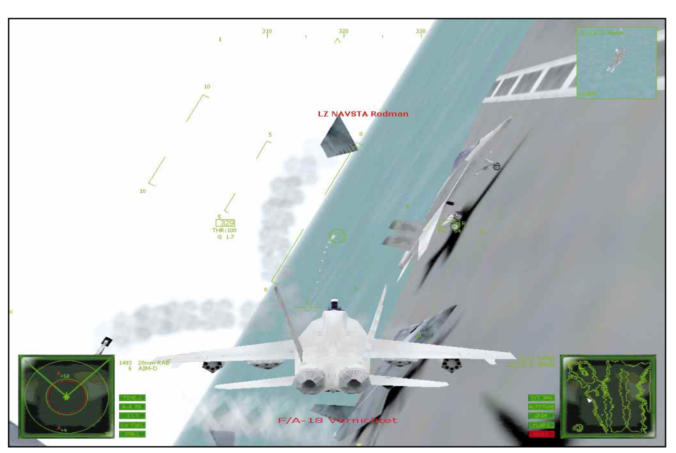
Action statt Realismus, Storyline statt computerberechneter Missionen, Soforteinstieg statt langer Lernphase. Was klingt wie das Patentrezept für spielerisch interessante Flugsimulationen, erzeugt in der Praxis lediglich einen lauen Eintopf verschiedenster guter Ideen.

Wie bereits bei *Top Gun: Fire at will!* handelt es sich bei *Hornet's Nest* nicht um einen Interaktiven Film. Mit dreißig Missionen versucht das Programm, drei Hintergrundgeschichten zu erzählen und dem Spieler dabei das Gefühl zu geben, die Hauptfigur zu sein. Leider gelingt das nur zum Teil. Während nämlich die drei Kurzgeschichten kaum Dramatik bieten, hat der Spieler keinerlei Handlungsfreiheit und bleibt ein Spielball des Drehbuchs. Immerhin sind die Missionen extrem abwechslungsreich und zeigen, welch großen Spielspaß der Verzicht auf absoluten Realismus erzeugen kann. Neben einigen herkömmlichen Jagd- und Bomben-Missionen sind es vor allem die Checkpoint-Einsätze, die für Laune sorgen. Hat man beispielsweise den Auftrag, innerhalb von fünf Minuten an Wegpunkt 3 ein Raketensilo zu bombardieren, so kann man durch die Zerstörung von Kraftwerken an den vorherigen Kontrollpunkten wertvolle Zusatzzeit gewinnen. Über Funk wird man dabei über aktuelle Geschehnisse auf dem Laufenden gehalten. Der Actionreichtum ist ähnlich unrealistisch wie das Flugmodell und die Bedienung der F/A-18 Hornet, womit *Top Gun* für unterhaltungssuchende Spieler maßgeschneidert ist. Innerhalb weniger Stunden beherrscht man das Flugzeug mitsamt allen Waffensystemen und kann erfolgreich an den drei Kampagnen teilnehmen. Zugunsten geringer Hardware-Anforderungen beschränkt sich die Grafik auf die notwendigsten Details. Große Siedlungen, schattierte Bodenobjekte oder detaillierte Flugzeuge sucht man daher vergebens. An anderer Stelle haben die Programmierer allerdings zuviel gespart: Die Hintergrundgeschichten sind zu dünn und zu kurz, um den Spieler zu integrieren. Bei der Auswertung der Missionen, die man solange wiederholen muß, bis man sie gewonnen hat, gibt es weder Lob noch Tadel und die wenigen Videosequenzen bieten nicht mehr Handlung als die Intros herkömmlicher Flugsimulationen. Das größte Manko von *Top Gun* ist jedoch die Anzahl der Missionen. Die drei Kampagnen sind innerhalb weniger Tage absolviert und die Sofort-Action ist nach wenigen Minuten langweilig: Das Kreisen über dem gegnerischen Flughafen und das Vernichten der wehrlosen, aufsteigenden Maschinen sorgt automatisch für Höchstpunktzahlen.

Harald Wagner ■

STATEMENT

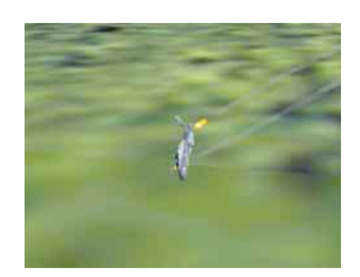
Daß eine Action-orientierte Flugsimulation ohne nennenswerte Hintergrundgeschichte auskommen muß, ist noch zu verschmerzen. Daß aber die Missionen lediglich Spaß für wenige Tage bieten, ist bitter. Denn eigentlich hat *Top Gun* alles, was man von einem derartigen Spiel erwarten muß: hohe Geschwindigkeit, Einsteigerfreundlichkeit und spannende Einsätze. Bereits ein wenig mehr gestalterischer Aufwand hätte aus *Top Gun: Hornet's Nest* ein vollwertiges Spiel gemacht. Beim Vorgänger *Fire at will!* haben sich die Missions-Designer übrigens mehr Mühe gegeben.



Zerstörte Objekte zerspringen in Einzelteile und hinterlassen dabei dekorative Rauchspuren. Die Objekt-Grafiken selbst sind von unterdurchschnittlicher Qualität.



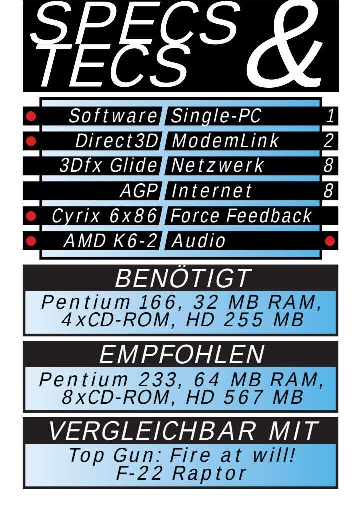
Die Cockpitanzeigen beschränken sich auf wenige, aber in jeder Situation unmittelbar wichtige Informationen.



Die Landschaften bestehen aus eintönigen Farbflächen, auf denen nur wenige Gebäude zu finden sind.



Zur Zeitersparnis befinden sich die feindlichen Einheiten zu Beginn bereits in derNähe.



SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio ●	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 255 MB

EMPFOHLEN
Pentium 233, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 567 MB

VERGLEICHBAR MIT
Top Gun: Fire at will!
F-22 Raptor

RANKING

Flugsimulation

Grafik	72%
Sound	70%
Steuerung	79%
Multiplayer	77%
Spielspaß	62%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 80,-

Biosys



Die Flucht aus dem Paradies wird einem in Biosys nicht einfach gemacht.

In dieser ungewöhnlichen Mischung aus Adventure und Öko-Simulation übernimmt der Spieler die Rolle eines exzentrischen greisen Professors, dem sein eigenes Lebenswerk zum Verhängnis wird. Unter den fünf gigantischen Glaskuppeln der „Biosphäre 4", eines in sich geschlossenen Öko-Systems, befindet sich ein perfektes Abbild der irdischen Flora und Fauna: ein kleiner Ozean ebenso wie ein Dschungel und eine Savanne. Als der Schöpfer dieses Paradieses zu Spielbeginn erwacht, hat er sein Gedächtnis verloren. Erst allmählich wird ihm durch das Erkunden seiner Umgebung klar, daß ein zwielichtiger Finanzkonzern seine Anlage in einen Touristenpark verwandeln will. Des Spielers Aufgabe ist es nun, nicht nur das natürliche Gleichgewicht in dem komplizierten Ökokreislauf wiederherzustellen, er muß zudem aus seinem goldenen Käfig entkommen, bevor die Auftragskiller des Konzerns eintreffen. Interessanter Ansatz: Tag- und Nachtwechsel werden ebenso berücksichtigt wie der Gesundheitszustand des Professors, d. h. er muß sich selbst um ausreichenden Schlaf und die Beschaffung von Nahrungsmitteln kümmern. Die über hundert vorgerenderten Locations besucht man mittels einer unkomplizierten Maus-/Tastatursteuerung, die auch Kopfdrehungen um bis zu 360 Grad erlaubt. Ein Großteil der gestellten Rätsel ergeben sich aus dem logischen Zusammenhang, Knobel-Orgien à la Myst sind also die Ausnahme. Wer sich für ökologische Belange interessiert, bekommt mit Biosys ein Edutainment-Produkt sowie ein vollwertiges Grafik-Adventure in einem. **(tb)** ■



RANKING

Spielspaß 74%

INFO

Take 2, Adventure, Preis ca. DM 89,-

Skullcaps



Ein Berater-Skullcap hilft Einsteigern mit Tips und weist auf Fehler hin.

Skullcaps (oder kurz Skullies) sind knubbelnasige, glatzköpfige Wesen, die auf dem Kopf genauso wenig haben wie darin. Die Kerle tapsen Lemming-artig durch zoom- und scrollbare Direct 3D-Welten und verwandeln sich auf Geheiß in Baumeister, Wissenschaftler, Soldaten oder gewöhnliche Arbeiter. Durch das Errichten von Häusern „produziert" man weitere Skullies, die in den Unterkünften jede Menge Gemeinheiten ertüfteln, mit denen sie den verhaßten Hairies (die mit den vielen Haaren) kräftig eins auswischen können. Neben hinterhältigen Minen, Fallgruben und Granaten stehen den Jungs bald auch abgefahrene Erfindungen wie explodierende Kühe zur Verfügung. Während der 40 Missionen (zuzüglich zehn gut gemachten Tutorial-Levels) werden sage und schreibe 100 Vorrichtungen erfunden. Die witzige Idee eines „*Worms* in Echtzeit" plus einer Prise *Siedler* plus viel schwarzem Humor scheitert an einer umständlichen Steuerung, der nicht mehr konkurrenzfähigen Grafik und monotonen Missionen, bei denen strategische Aspekte weitgehend in den Hintergrund treten – meist genügt bereits die zahlenmäßige Überlegenheit für einen Sieg. Und was allein schon wenig Stimmung aufkommen läßt (hat man sich erstmal an den possierlichen Animationen der Figuren beziehungsweise Tiere sattgesehen und alle Gerätschaften ausprobiert), das macht auch im Netzwerk mit bis zu vier Spielern kaum Laune. Immerhin wird *Skullcaps* von Ubi Soft zum Freundschaftspreis angeboten. **(pm)** ■



Falcon 4.0

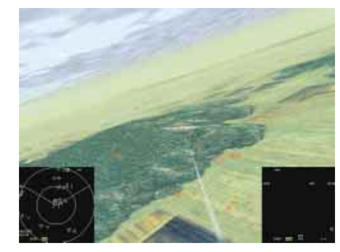
Die Spur des Falken

Eigentlich mochte man nicht mehr an eine Veröffentlichung glauben, aber MicroProse hat das Unmögliche doch noch geschafft. Das „ultimative Simulationserlebnis“ ist nach einer langen Beta-Phase endlich erhältlich und erfüllt fast alle Hoffnungen, die die Fans der Falcon-Serie in die Flugsimulation gesetzt haben.

Schöner, umfangreicher und nicht zuletzt realistischer sollte *Falcon 4.0* werden. Nicht etwa im Vergleich zu seinem fünf Jahre alten Vorgänger, sondern im Vergleich zu den zahlreichen zeitgenössischen Flugsimulationen. Wer sich erst einmal eingehend mit dem Programm auseinandergesetzt hat, wird feststellen, daß das Vorhaben mit Erfolg gekrönt wurde. Keine andere Simulation bietet derzeit vergleichbar schöne Landschafts- und Objektgrafiken, ein so ausgefeiltes Flugmodell oder auch nur eine ähnlich gleichmäßige Darstellungsgeschwindigkeit. Die Realitätsnähe des Programms führt allerdings dazu, daß der durchschnittlich begabte Spieler selbst nach dem Bestehen der 31 Trainingseinsätze sein Flugzeug noch längst nicht beherrscht. Erst wenn die gut 600 Seiten des vorbildlichen Handbuchs genau gelesen sind, sollte er sich an die Kampagnen wagen, denn hier ist es zum Lernen viel zu spät. Realistisch lange Anflugzeiten und eine vergleichsweise geringe Gegnerdichte machen jeden Absturz zum großen Ärgernis, Abschüsse aber umso wertvoller. Allein aus diesem Umstand schöpft *Falcon 4.0* seinen Spielspaß. Eine Storyline existiert nämlich ebensowenig wie eine interaktive Spielfigur oder ein Ressourcen-Management. Mit der im Vergleich zu anderen Simulationen sehr geringen Actiondichte und der extremen Realitätsnähe empfiehlt sich *Falcon 4.0* aber ohnehin nur für Hobbypiloten, die auf echte Spielelemente verzichten können. Zwar lassen sich viele Realismus-Ooptionen abschalten, der Charakter des Spiels bleibt dabei aber erhalten.



Einige der abwechslungsreich gestalteten Gebäude wurden mit Anzeigen versehen.



Moderne Zeiten: In weiter Ferne erahnt man den erfolgreichen Abschuß einer Il28.



Das Kampagnensystem hält den Spieler mit aktuellen Daten auf dem Laufenden.

Die drei Kampagnen finden auf der koreanischen Halbinsel statt und unterscheiden sich voneinander lediglich hinsichtlich der militärischen Ausgangslage. Der Computer berechnet den Konfliktverlauf dynamisch und erzeugt dabei stets eine größere Anzahl an Missionen, die der Spieler auf Wunsch annehmen kann. Aber auch ohne sein Eingreifen würde der Konflikt irgendwann einmal sein Ende finden. Die Einsätze sind erstaunlich abwechslungsreich und brauchen den Vergleich mit den vorgefertigten Missionen anderer Simulationen nicht zu scheuen. Die größte Schwierigkeit der Einsätze besteht darin, beim Anflug auf ein Ziel die richtigen Tastenkombinationen in der korrekten Reihenfolge einzugeben. Wer sich nicht schon vorab eine Taktik zurechtgelegt, die Waffen ausgewählt und die Flucht geplant hat, wird in der Hektik eines Angriffs unweigerlich ein Opfer der feindlichen Flugabwehr. Mehrere Monate sollte man für das Meistern der Flugsimulation schon einplanen. Erst danach offenbaren sich die taktischen Möglichkeiten des Flugzeugs und der Waffensysteme. Ein echter Wermutstropfen sind allerdings die zahlreichen Bugs, die das lange Fliegen verleiden. So wird die Simulation mit zunehmender Spieldauer immer langsamer, die computergesteuerten Maschinen reagieren nicht auf Beschuß und manchmal stürzt das Programm einfach ab. Erst das Update 1.04 soll diese Fehler beheben.

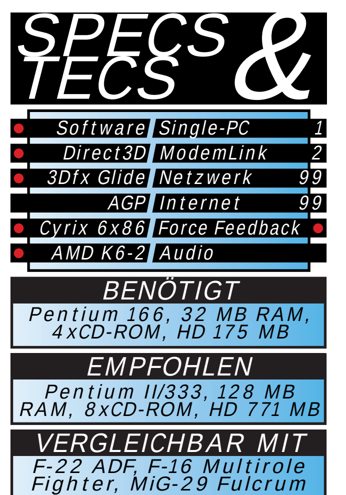
Harald Wagner ■



Die koreanischen Landschaften verschwinden im gelben Nebel. Satelliten-Daten und handgezeichnete Kacheln wurden für die realitätsgetreuen Grafiken kombiniert.

STATEMENT

Falcon 4.0 ist eindeutig das attraktivste Nicht-Spiel unter den Flugsimulationen. Die schnelle Grafik, die Geräuschkulisse, die vielfältigen Spielmodi und das rundum glaubwürdige Fluggefühl gehören zum Besten, was derzeit erhältlich ist. Nur die lange Einarbeitungszeit und den enormen Hardwarehunger muß sich MicroProses Vorzeigesimulation vorwerfen lassen – und natürlich das Fehlen jeglicher Spielelemente. Immerhin wurde die Meßlatte für Hardcore-Simulationen eine Stufe höher gelegt: Wie *Falcon 4.0* beweist, schließen sich Schönheit, Realismus und Geschwindigkeit selbst in einem teilweise vier Jahre alten Programm keineswegs aus.



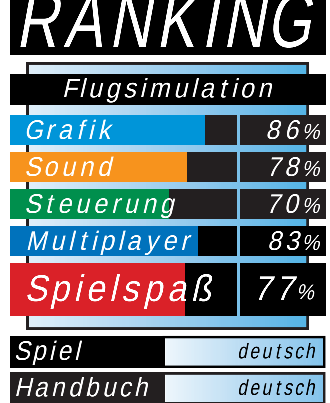
SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	99
AGP	Internet	99
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 175 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 771 MB

VERGLEICHBAR MIT
F-22 ADF, F-16 Multirole Fighter, MiG-29 Fulcrum



RANKING

Flugsimulation	
Grafik	86%
Sound	78%
Steuerung	70%
Multiplayer	83%
Spielspaß	77%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 120,-

Liath



Liath kann leider nicht überzeugen.

Eines wird sofort offensichtlich: *Liath* hinkt der Zeit hinterher. Die durchschnittlichen Puzzles kommen über das „Benutze-Gegenstände-aus-dem-Rucksack"-Konzept leider nicht hinaus und auch die Grafik wirkt aufgrund der holprigen Animationen eher altbacken. Im Vergleich mit aktuellen Konkurrenzprodukten zieht Liath daher eindeutig den Kürzeren. Selbst Fans des Genres sollten daher keinen Gedanken darauf verschwenden, den Geldbeutel zu zücken. (om) ■



INFO
Project Two, Adventure,
Preis: ca. DM 80,-

Pinky and the Brain



Die berühmte Maus im Labyrinth.

Pinky and the Brain basiert auf der gleichnamigen Pro 7-Zeichentrickserie. Der Spieler steuert unter Zeitdruck eine Maus durch ein Labyrinth und versucht, die Kacheln in den Gängen einzufärben. Überall sind Goodies versteckt, die dem Nager besondere Fähigkeiten verleihen, ihn schneller machen oder an andere Orte teleportieren. *Pinky and the Brain* leidet vor allem an einer ungenauen Steuerung und eignet sich bestenfalls für ein kurzes Spielchen in der Mittagspause. (as) ■



INFO
Southpeak, Action,
Preis: ca. DM 80,-

Rückkehr nach Krondor

Abenteuerfilm



Dieser Wirt verkauft nicht nur belebende Getränke, sondern auch heiße Informationen. Für ein paar Münzen mehr rückt er vielleicht sogar einen Zimmerschlüssel heraus.

Bevor Sie eine Tür öffnen, sollten Sie den Spielstand abspeichern. Sonst erleben Sie möglicherweise eine böse Überraschung.

Gelegentlich treffen Sie auf Charaktere, die sich als uncharmante Zeitgenossen entpuppen. Diese müssen jedoch nicht zwangsläufig zum Duell gefordert werden.

Millionen von Fantasy-Fans lieben die Bücher des US-Autors Raymond E. Feist. Sierra präsentiert jetzt bereits zum zweiten Mal ein Rollenspiel, das dessen Fantasy-Welt Midkemia auf dem Computerbildschirm lebendig werden läßt. Im Gegensatz zu Baldur's Gate stehen hier jedoch die dichte Story und eine filmreife Optik im Vordergrund. Ist dies das Holz, aus dem zukunftsweisende Rollenspiele geschnitzt sind?

Betrayal at Krondor bescherte Sierra im Jahre 1994 einen Achtungserfolg, der jedoch der literarischen Vorlage Feists nicht ganz gerecht wurde. Auch *Betrayal at Antara* konnte nicht ganz die Erwartungen der Rollenspielgemeinde erfüllen, war die Story um den Helden William doch in einer allzu mittelmäßige Grafik verpackt. Nachdem Sierra 1997 kurzfristig die Feist-Lizenz an 7th Level verloren hatte, konnte *Rückkehr nach Krondor* dennoch innerhalb einer Jahresfrist fertiggestellt werden. Die deutsche Version soll noch im Februar dieses Jahres veröffentlicht werden, so daß auch Spieler mit minderen Englischkenntnissen schon bald in den Genuß des Intros kommen werden.

Fun of Feist

Dort wird man gleich in medias res geworfen und mit der Story von ei-

R.E. FEIST



In seiner Studentenzeit war Mr. Feist noch auf die Sozialhilfe seiner Mutter angewiesen. Inzwischen hat sich dies geändert: Über 16 Titel sind bislang in vielfacher Millionenauflage und in Dutzenden verschiedener Sprachen erschienen. Bei Goldmann sind sämtliche Titel als preisgünstige Taschenbuchausgabe lieferbar. Als gute Einstiegsdroge empfiehlt sich *Der Händler von Krondor*. Für eine literarische Langzeitwirkung sorgt die vielbändige Schlangenkrieg-Saga.

ROLLENSPIELE IM VERGLEICH

	Rückkehr nach Krondor	Fallout 2	Might & Magic VI	Baldur's Gate
Auflösung				
640x480	Ja	Ja	Ja	Ja
800x600	Nein	Nein	Nein	Nein
Farbtiefe				
16 Bit	Ja	Ja	Ja	Ja
24 Bit	Nein	Nein	Nein	Ja
32 Bit	Nein	Nein	Nein	Ja
3D-Unterstützung				
Direct 3D	Ja	Nein	Nein	Nein
3Dfx Glide	Nein	Nein	Nein	Nein
Kampfsystem	Rundenbasiert	Rundenbasiert	Rundenbasiert	Echtzeit
Spielzeit	30 bis 40 Stunden	50 bis 60 Stunden	100 bis 120 Stunden	100 bis 150 Stunden
Speichern/Laden	Immer, außer während der Kämpfe	Immer, außer während der Kämpfe	Immer	Immer
Charaktere	Kaum veränderbar	Beliebig veränderbar	Beliebig veränderbar	Beliebig veränderbar
Story	Prinzipiell nicht-linear	Völlig linear	Völlig nicht-linear	Völlig nicht-linear
Dialoge	Gesprochen	Text	Text	Gesprochen/Text
Steuerung	Maus/Tastatur	Maus/Tastatur	Maus	Maus

nem magischen Schmuckstücks bekannt gemacht. Die Träne der Götter ist nämlich eine Perle von unschätzbarem Wert, die ihrem Besitzer zudem ungeheure Zauberkraft verleiht. Kein Wunder, daß der Pirat Bear den Versuch unternimmt, das Schmuckstück durch eine Kaperaktion an sich zu reißen. Doch sein Unterfangen mißlingt und das Schiff mit der Perle an Bord sinkt auf den Meeresboden. Prinz Arutha muß rasch handeln, um Bear und seine Spießgesellen daran zu hindern, die Perle zu bergen. Zum Glück ist Squire James zur Stelle, der von Arutha beauftragt wird, eine Party zusammenzustellen. Zunächst darf er jedoch erst einmal nach der zukünftigen Hofmagierin Jazhara suchen.

Der Einstieg wird dem Spieler leicht gemacht: Die Party steuert man entweder mit Maus oder mit Tastatur, wobei Sie die STRG-Taste gedrückt halten sollten, damit sich die Helden rascher bewegen. Türen öffnen Sie mit einem Klick, NPCs bringen Sie auf die gleiche Weise zum Sprechen. Über das Hauptmenü können Sie fast jederzeit eine Umgebungskarte aufrufen und das nächste Reiseziel direkt anwählen. Die Verwaltung des Inventars und das Charakter-Management sind übersichtlich gestaltet und in den Untermenüs haben Sie jederzeit einen Überblick über sämtliche Fähigkeiten Ihrer Spielfiguren. Gegenstände können im Inventar wesentlich einfacher ausgetauscht werden als in *Baldur's Gate*: Sie nehmen etwa einen schweren Eisenschild aus dem Inventar Jazharas und ziehen ihn mittels Drag and Drop zum Rucksack des Kämpfers William, damit sich die zierliche Hofzauberin nicht mit dem schweren Gerät abplagen

DIE STADT KRONDOR

Nordtorbezirk



Es brennt am Nordtor! Prinz Arutha bittet James, im Norden nach dem Rechten zu sehen.

Rainbow Parrot



Die Spelunke Rainbow Parrot ist der Schlüssel zum zweiten Kapitel.

Meerestorbezirk



Vergleichsweise ruhig geht es hier zu. Aber hinter jeder Tür könnten üble Schurken lauern.

Reichenviertel



In diesem Haus findet der Spieler wichtige Informationen und einen guten Waffenladen.

Palastbezirk



Im Palastbezirk beginnt die Reise durch Midkemia. Zunächst muß Squire James die zukünftige Hofmagierin Jazhara finden.

muß. Ein weiterer Unterpunkt des Charaktermenüs enthält sämtliche 60 Zaubersprüche, die Jazhara anwenden bzw. im Spielverlauf erlernen kann.
Viele hartgesottene Rollenspieler werden vermutlich detaillierte Einstellungsmöglichkeiten für die Charaktere vermissen, wie sie in *Might & Magic VI* möglich sind. Durch die Storylastigkeit kann man lediglich Schwerpunkte der einzelnen Spielfiguren festlegen, nicht aber grundsätzliche Merkmale wie Aussehen oder Intelligenzquotient. Dafür kann man sich auf das Hauptziel konzentrieren und wird nicht durch allzu viele Subquests abgelenkt. In einer der wenigen Nebenhandlungen erfährt man zum Beispiel davon, wie üble Gesellen Kinder zu Sklavenarbeit zwingen und in Käfigen gefangen halten. Hier können Ihre Helden Erfahrungspunkte sammeln, die beim Kampf gegen den Endgegner nötig sein werden.

STEUERUNG

Bewegung:



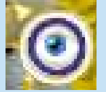
Die Party kann mittels Maus oder Tastatur an fast jeden Ort gelenkt werden. Bei gleichzeitig betätigter STRG-Taste bewegen sich die Figuren in einem angenehmen Jogging-Tempo.

Benutzen:



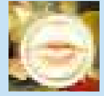
Der Cursor verwandelt sich in das Symbol für eine Handfläche, wenn man entweder eine Tür öffnen kann oder wenn es möglich ist, erschlagene Feinde auszuplündern.

Charakter-Eigenschaften:



Bewegt man den Cursor über eines der Party-Mitglieder, gelangt man durch einen Klick ins Menü für die Charakter-Einstellungen. Auch das Inventar können Sie hier aufrufen.

Reden:



Mit vielen NPCs kann man ein vernünftiges Gespräch beginnen. Dabei erhält man entweder nützliche Informationen – oder provoziert einen tödlichen Streit.



In den Abwässerkanälen unter der Stadt stößt die Party u. a. auf Riesenkröten, die leider etwas nachlässig animiert sind.



Mehrere Läden bieten die Möglichkeit, minderwertige Waffen zu verkaufen und sich dafür mit Qualitätsrüstungen, Heiltränken und anderen Nützlichkeiten einzudecken.



Die prachtvoll gemalten Hintergründe verstärken die geheimnisvolle Stimmung.

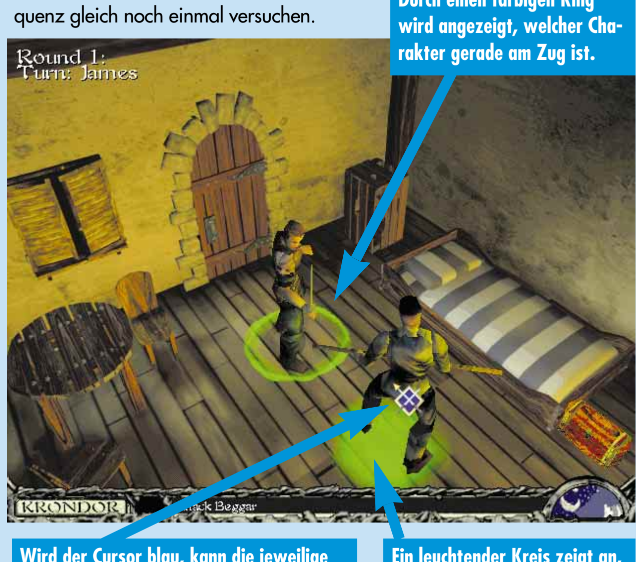
Die vielen, mitunter sehr taffen Kämpfe laufen rundenweise ab, was unkontrollierte Metzeleien à la *Diablo* verhindert. Farbige Kreise unterhalb der kämpfenden Figuren zeigen an, wie aussichtsreich ein möglicher Angriff ist und wieviel Lebensenergie noch zur Verfügung steht. Leider kann Ihre Party nicht fliehen, wenn diese einmal von mordlustigen Gegnern überrumpelt wurde. Dann bleibt ihr nur die Chance, durch überlegtes Vorgehen die Gegner von den Beinen zu hauen, bevor der letzte Held zu Boden geht; denn wenn nur ein Party-Mitglied den Kampf übersteht, erheben sich die Verletzten und sind wieder voll einsatzfähig, wenn sie sich gleich einen starken Heiltrank hinter die Binde kippen. Damit Jazhara alle Zaubersprüche nutzen kann, braucht sie zum einen magische Rezepte, zum anderen die richtigen Zutaten. Diese findet sie entweder bei erschlagenen Feinden oder in den Regalen der verschiedenen Läden, von denen sich einige in Krondor und im nahegelegenen Umland befinden. Eine weitere Quelle sind verschiedene Schatztruhen, über die Ihre Helden gelegentlich stolpern. Es ist allerdings gar nicht einfach, deren Schlösser zu öffnen, da komplizierte Schutzmechanismen den Inhalt vor Langfingern schützen. Sollte James sein altes Handwerk verlernt haben, dann verhelfen Sie ihm zu einer besseren Geschicklichkeitswertung und beobachten – natürlich nach vorherigem Abspeichern –, wie die Schutzvorrichtungen arbeiten.

Schöner Wohnen

Explodiert eine solche Schatztruhe, dann kommen Sie in den Genuß schöner Licht-Effekte, wie man sie etwa in *Might & Magic VI* vergeblich sucht. Ebenso eindrucksvoll sind die bunten Wirbelwinde, mit denen Jazhara ihren Feinden die Nasenhaare ausrupft. Auch die Umgebungsgrafik ist ansehnlich: In einfallsreich vorgerenderten 2D-Landschaften bewegen sich ca. 180 NPCs als perfekt animierte 3D-Figuren. Die fünf Helden lassen sich in alle Richtungen steuern und tragen stets die vom Spieler gewählten Waffen sichtbar bei sich. Ersetzt man im Inventar Williams Kettenhemd durch eine solide Eisenrüstung, dann läuft er fortan mit ehernem Harnisch umher. Die Gestaltung der Locations trägt ebenfalls sehr zur düster-romantischen Stimmung des ganzen Spiels bei. Allerdings hätten es schon ein paar mehr Schauplätze sein können, denn allzu häufig kommt man in ein Zimmer und denkt sich: „Hm, hier sieht es genauso aus wie in dem Zimmer davor." In einem

DAS KAMPFSYSTEM

Anders als in *Baldur's Gate* laufen die Kämpfe hier rundenweise ab. Dabei ist es jederzeit möglich, verschiedene Zaubersprüche auszuwählen oder Heiltränke einzunehmen. Solange noch wenigstens ein Held am Leben ist, kann kein Mitglied der Party sterben. Bei einem mißlungenen Kampf kann man sein Glück nach einer kurzen Videosequenz gleich noch einmal versuchen.

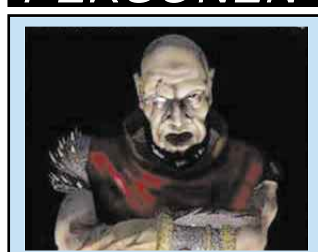


Durch einen farbigen Ring wird angezeigt, welcher Charakter gerade am Zug ist.

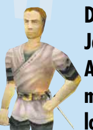
Wird der Cursor blau, kann die jeweilige Figur angegriffen werden. Bei roter Farbe ist der Gegner entweder zu weit entfernt oder kann nicht direkt erreicht werden.

Ein leuchtender Kreis zeigt an, daß dieser Schurke bald den Stahl des edlen James schmecken wird.

PERSONEN


Als einer der Drahtzieher heimtückischer Intrigen im Reich Midkemia ist Bear ein besonders gefährlicher Feind.


Die Kesh-Zauberin Jazhara wird zu Beginn des Spiels zur Hofmagierin ernannt. Mit ihren magischen Fähigkeiten ist sie eine große Hilfe.


Der ehemalige Meisterdieb James wurde von Prinz Arutha zum Squire gemacht und ist seither ein loyaler Freund des Herrschers über Krondor.


William ConDoin ist zwar der Sohn eines berühmten Zauberers, doch entschied er sich frühzeitig für das Schwert und wurde zu einem fähigen Ritter.


Bruder Solon ist ein guter Freund von Squire James. Er dient als Priester im Tempel von Ishap und verfügt über magisches Geheimwissen.


Der mächtigste aller Zauberer ist Sidi. Er ist verantwortlich für den Raub der Tear of the Gods und huldigt Nalor, dem Gott des Bösen.


Kendaric ist zwar ein häßlicher Geselle, aber auch ein kluges Kerlchen. Der halbe Kesh ist eine prima Ergänzung für eine schlagkräftige Party.

TESTCENTER — Rückkehr nach Krondor

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
ATI Rage Pro	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Direct3D
*2 AGP-Version ab Pentium II/333

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

FEATURES

Grafik: Läuft über Software oder Direct 3D. Die Auflösung ist auf 640x480 Bildpunkte festgelegt.

Spieldauer: Für die elf Kapitel benötigt ein durchschnittlicher Spieler etwa 30 bis 40 Stunden.

CDs: 2

Zaubersprüche: ca. 60

NPCs: etwa 180

Spielverlauf: Insgesamt nicht-linear, aber sehr storylastig

Kämpfe: Rundenbasiert

Soundtrack: Stimmungsvolle Musik und gute Ton-Effekte

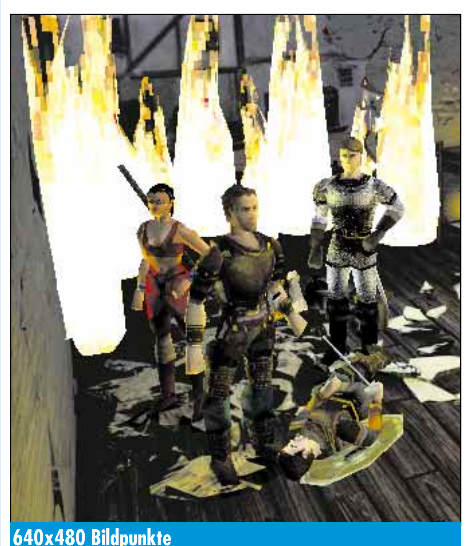
Schwierigkeit: Drei Abstufungen. Bereits die unterste stellt hohe Anforderungen an den Spieler.

TREIBER & BUGS

Wie Sie unserer Performance-Tabelle entnehmen können, stellt das Spiel keine der getesteten Rechnerkonfigurationen vor größere Probleme. Bei der Verwendung einer Add-On-Karte mit Voodoo Graphics- oder Voodoo2-Chipsatz wird natürlich nur die Direct3D-Schnittstelle angesprochen, so daß es Ihrem Geschmack überlassen bleibt, ob Sie mit dieser Karte spielen wollen. Ein Geschwindigkeitsvorteil ergibt sich kaum daraus. Alleine beim G200-Chipsatz traten bei den Videosequenzen kleine Grafikfehler auf, was aber den Spielverlauf kaum trübt.

SOFTWARE

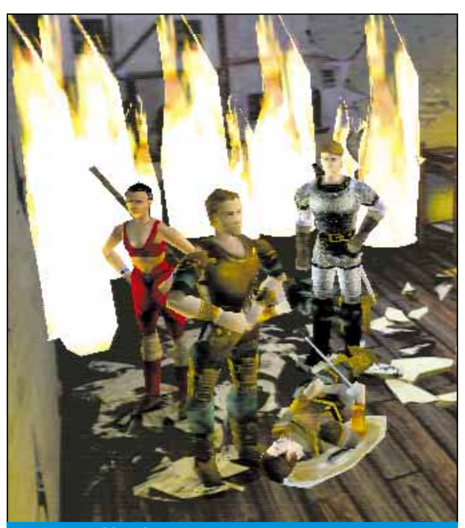
Auch im Software-Modus sieht das Spiel nicht schlecht aus. Allerdings wirken die Figuren zu kantig, die Hintergründe sind zu dunkel und Licht-Effekte machen einen arg verpixelten Eindruck.



640x480 Bildpunkte

DIRECT3D

Erst über die D3D-Schnittstelle bekommt *Rückkehr nach Krondor* so richtig Farbe. Effekte wie züngelnde Flammen sind jetzt nicht mehr pixelig und das ganze Bild ist deutlich heller.



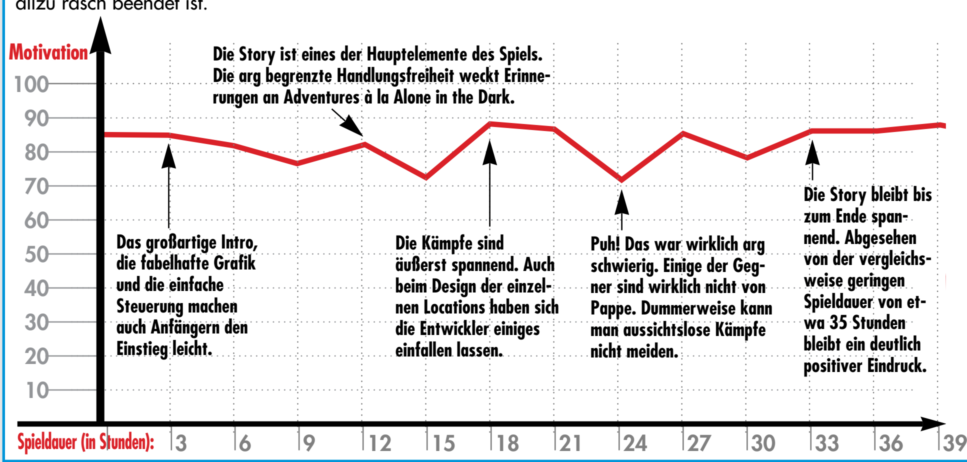
640x480 Bildpunkte

TUNING

Wenn Ihr Rechner die Minimal-Anforderungen des Herstellers erfüllt, sollten Sie keinerlei Schwierigkeiten haben *Rückkehr nach Krondor* in angemessener Geschwindigkeit zu spielen. Bei ruckelnden Mauszeigern während des CD-ROM-Zugriffs empfiehlt der Hersteller eine Anpassung des CD- ROM-Laufwerks. Dazu rufen Sie über das Windows Startmenü die Systemeinstellungen auf und wählen dort das System-Sybol aus. Unter „Leistungsmerkmale/Dateisysteme" finden Sie das CD-ROM Laufwerk, bei dem der Zusatz-Cache-Speicher individuell von „Klein" bis „Groß" eingestellt werden kann.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Trotz des nicht-linearen Spielablaufs ist *Rückkehr nach Krondor* sehr storylastig. Wenige Subquests lenken vom eigentlichen Ziel ab. Die garantiert anhaltende Spannung sorgt jedoch auch dafür, daß die Reise durch Midkemia allzu rasch beendet ist.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- Für ein Rollenspiel ist die Grafik ungewöhnlich prächtig
- Spannende Story, viele Zwischenszenen, überzeugende Charaktere
- Die Kampfszenen sind zahlreich und sehr spannend
- Das Speichern und Laden von Spielständen geht recht fix
- Geringe Einstellungsmöglichkeiten für die Charaktere
- Die Spieldauer ist mit weniger als 40 Stunden zu gering

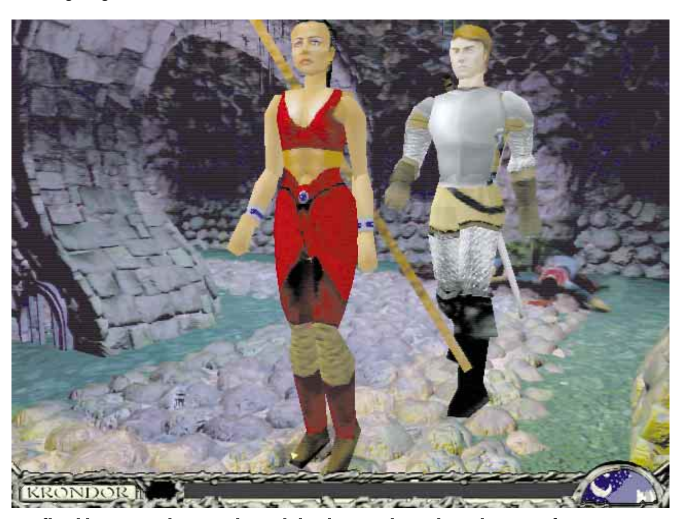


Bevor das Abenteuer richtig losgehen kann, muß sich James auf die Suche nach der Magierin Jazhara machen und sie zum Prinzen von Krondor führen.



„Es schlagen aus dem kleinen Haus, die hellen Flammen schon heraus." Ob es Squire James gelingt, die Kinder aus dem brennenden Waisenhaus zu retten?

dieser Räume kann es sogar geschehen, daß beim Kampf einer der erschlagenen Feinde aus dem sichtbaren Bereich herausfällt, so daß er nicht mehr auf Wertgegenstände untersucht werden kann.
In elf Kapiteln wird der Spieler seine Party u. a. durch eine Wildnis, unterirdische Gänge und beängstigende Häuserschluchten begleiten dürfen. Neben der durchaus beeindruckenden Grafik sorgt auch der Soundtrack für die richtige Stimmung. Beispielsweise vermittelt das verhaltene Tropfgeräusch in der Kanalisation von Krondor eine schöne Gänsehaut.
Neben der fesselnden Handlung und dem durchdachten Kampfsystem ist die prickelnde Fantasy-Atmosphäre einer der Pluspunkte für den Sierra-Titel. Aber wie schon im gleichfalls recht düsteren Adventure *King's Quest VIII* gibt es hier ebenfalls Anlässe zum Schmunzeln. So betritt James zusammen mit Jazhara und William den Waffenladen des befreundeten Aaron. Der fragt James gleich nach dem Namen seiner attraktiven Begleitung, woraufhin dieser antwortet, es handle sich um den Ritter William. Aaron ist empört:



Die flexible Kamera bietet gelegentlich schöne Nahansichten der Hauptfiguren.

„IHN meine ich doch nicht, Du Witzbold!"
Das herausragende Feature in *Rückkehr nach Krondor* ist allerdings die filmreife Optik à la *Alone in the Dark*, die durch ständig wechselnde Perspektiven erreicht wird. In diesem Punkt hat das Spiel seinem Hauptkonkurrenten *Baldur's Gate* einiges voraus: Es macht schon einen gewaltigen Unterschied, ob man immer von schräg oben auf immer gleich aussehende kleine Männchen schaut oder ob man durch sich ständig ändernde Kamera-Einstellungen mit den teils bildschirmfüllenden Helden durch die düsteren Straßen Krondors läuft.

Peter Kusenberg ■

STATEMENT

Da soll noch einer meckern: Kaum ist in *Baldur's Gate* wieder alles im Lot, da bricht bereits Squire James samt Gefolgschaft zur Abenteuerreise durch die Fantasy-Welt Midkemia auf. Und die sieht noch um einiges besser aus als die Landschaft in Interplays jüngstem Hit, wozu die einfallsreichen Perspektiven-Wechsel wesentlich beitragen. Zudem fesselt die Story von der ersten bis zur letzten Minute, so daß selbst der verwöhnteste Rollenspielfan auf seine Kosten kommen wird. Neulinge werden sich ebenfalls rasch zurechtfinden, denn sowohl Steuerung als auch Charakter-Menüs sind vorbildlich gestaltet. Leider fehlt es ein wenig an Rollenspiel-typischer Freiheit bei der Optimierung der Party-Mitglieder und auch bei der Wahl der Reiseroute. Gerade im Vergleich mit *Baldur's Gate* werden hier zu wenige verschiedene Locations geboten. Letztlich kann ich *Rückkehr nach Krondor* aber allein schon wegen der tollen Story, der dichten Atmosphäre sowie des stimmigen Soundtracks nicht nur allen Feist-Fans empfehlen.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Might & Magic VI	88%
Baldur's Gate	87%
Rückkehr nach Krondor	85%
Fallout 2	80%
Rage of Mages	73%

Leider hat es nicht ganz gereicht, den letztmonatigen Hit *Baldur's Gate* zu übertrumpfen. Dafür kann sich *Rückkehr nach Krondor* gegen das gleichfalls atmosphärische Endzeit-RPG *Fallout 2* mit einer brillanten Grafik und einer Spitzenstory durchsetzen. Hätten die Entwickler mehr Möglichkeiten zur Entwicklung der Charaktere geboten, wäre sicherlich die Topposition von *Might & Magic VI* gefährdet gewesen. Auch die vergleichsweise kleine Spielwelt sowie die geringe Anzahl an Subquests sind kleinere Mängel des sonst gelungenen Sierra-Titels.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	–
	3Dfx Glide	Netzwerk	–
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 24 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 200 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

VERGLEICHBAR MIT
Baldur's Gate, Might & Magic VI

RANKING

Rollenspiel

Grafik	80%
Sound	82%
Steuerung	78%
Multiplayer	– %
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 80,-



Kurt – Der Fußballmanager 99

Kurtpflicht

Krahe-Onnen-Niedermeier. Drei Namen, eine Mission: den besten Fußballmanager Deutschlands zu entwickeln. Die geballte Erfahrung aus Bundesliga Manager, Bundesliga Manager Professional, Bundesliga Manager Hattrick und Bundesliga Manager 97 ist in einen nicht gerade alltäglichen Fußballmanager geflossen, bei dem kaum etwas dem Zufall überlassen wurde. Und das gilt erst recht für die Berechnung der Spielszenen.

In den Menüs von *Anstoß 2* und *Bundesliga Manager 98* ist die Welt noch in Ordnung. Hier gibt es keine profilneurotischen FIFA-Präsidenten und auch minderbegabte Trainer müssen keine Bedenken haben, beim nächstbesten Unentschieden vor die Tür gesetzt zu werden. Die wahren Sorgen eines Fußballmanagers sind ganz anderer Natur: Sollen die Einnahmen aus dem TV-Geschäft für die längst überfällige Anzeigetafel ausgegeben werden? Oder müßte man das Geld doch eher in einen neuen Mittelfeldspieler investieren? Wie besänftigt man den angesäuerten Sponsoren, dem man mindestens





Unter dem Motto „Alle Tore, alle Karten, alle Verletzungen" präsentiert Ihnen dieses Fenster alle wichtigen Vorkommnisse.



In der Gegenüberstellung beider Kader nehmen Sie Auswechslungen vor und stellen Sonderbewachungen ein.



Änderungen an der voreingestellten Raumdeckung sind jederzeit möglich und wirken sich massiv auf die Kondition aus.



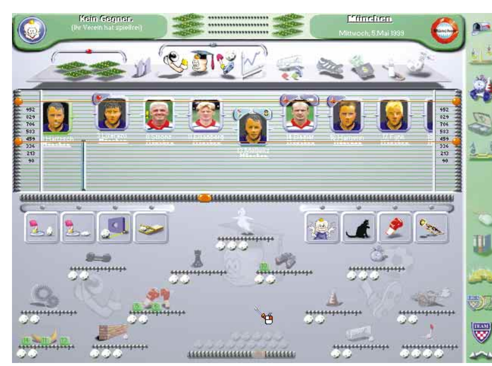
Während des Matches können Sie jederzeit taktische Änderungen (Abseitsfalle, auf Konter spielen) vornehmen.



einen fünften Tabellenplatz zum Saisonende zugesagt hatte? Wie hoch soll man beim Geschacher um das begnadete Torwart-Ausnahmetalent pokern? Wie bringt man seinem Superstar bei, daß er noch ein paar Nachhilfestunden in Sachen Teamgeist nötig hat? Und vor allem: Wie kann man als junges Entwicklerteam im überlaufenen Fußballmanager-Markt überhaupt noch neue Akzente setzen, wo doch *Anstoß 2* schon fast alles kann?



Mit Hilfe der Icons am unteren Bildschirmrand lassen sich unter anderem die besten Heim- und Auswärts-Teams herausfiltern.



Die Trainingsintensität für jede Übung (Dribbling, Torschuß, Flanken, Freistöße etc.) bestimmen Sie durch die Anzahl der Bälle.

Was bisher geschah

Wenn's um Fußball-Management-Simulationen geht, dann gab es bis dato nur zwei erste Adressen: Die *Anstoß*-Macher von Ascaron und Software 2000. Überhaupt Software 2000: Niemand hat in Deutschland mehr Programme dieser Art verkauft als die Meistermacher von der Ostsee. *Bundesliga Manager* – das war zehn Jahre lang ein Synonym für ein ganzes Genre; kein anderes Spiel traf dermaßen millimetergenau den Nerv des Publikums. Nach Abschluß des von Mythen umrankten *Bundesliga Manager 97* dann der Wendepunkt: Die *BM*-Erfinder quittieren den Dienst und machen sich selbständig. Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier nennen ihre Firma Heart-Line, denken sich den grundsympathischen Slogan „Software mit Herz" aus und basteln im Stillen an einem Fußballmanager, der in einem weiteren Anfall von Genialität nach seinem Maskottchen benannt wird: *Kurt*. So ungewöhnlich der Titel, so gewöhnlich Ihre Aufgaben als Manager und Trainer: Mannschaften aufstellen, Taktiken ertüfteln, Spieler trainieren, Werbepartner anheuern, Tribünen ausbauen, Kicker kaufen und verkaufen. Simuliert wird die bundesdeutsche Fußball-Realität mit Hilfe von knapp 9.000 Spielern, die sich auf gut 500 Vereine in zwei Bundes-, vier Regional-, drei Ober- und zwei „Unterligen" verteilen, ergänzt um die Erstliga-Klubs aus Spanien, Frankreich, Italien und England. Vom DFB-Pokal (der mit den eigenen Gesetzen) über den UEFA-Cup,



Wenn Sie wissen wollen, wie *FIFA Soccer* vor vier Jahren ausgesehen hat, dann sollten Sie mal einen Blick auf die *Kurt*-Spielszenen werfen. Drollige 2D-Kicker sprinten da über den grünen Rasen und schussern sich gegenseitig den Ball zu. Von bilinearem Filtering und Texture Mapping ist diese Art der Darstellung natürlich genauso weit entfernt wie Matthias Sammer von seinem Bundesliga-Comeback, doch immerhin sieht das Ganze wie Fußball aus. Die Torhüter beispielsweise fausten wie die Weltmeister oder schlagen nach einem Gegentreffer fassungslos die Hände vors Gesicht. Nach erfolgreich abgeschlossenen Spielzügen vollführen die Schützen Flickflacks, rutschen auf Knien mit geballten Fäusten über den Rasen oder reißen die Arme in die Luft.



Die Tabelle oder der Stand der parallel stattfindenden Partien wird am linken unteren Bildschirmrand eingeblendet.



Welcher Schiedsrichter leitet das Spiel? Wie viele Zuschauer sind im Stadion? Dieses Fenster gibt Auskunft.



Die Erschöpfung eines Spielers veranschaulichen Tortendiagramme. Ein Doppelklick liefert weitere Informationen.



Wenn Sie einen Rahmen um beliebige Spieler aufziehen, können Sie den Jungs zusätzliche Befehle erteilen.



Mit den beiden Begrenzungslinien in der Teamübersicht beschränken Sie die Auflistungen auf Kicker einer bestimmten Stärke. Leider wird keine tabellarische Auflistung mit sämtlichen Vor- und Nachteilen Ihres Kaders angeboten.



Beim (Aus-)Bau von Flutlichtmasten, Anzeigetafeln, Tribünen oder VIP-Logen haben Sie die Wahl zwischen mehreren Qualitätsstufen. Auf die berüchtigten Würstchenbuden wurde zwar verzichtet, dafür müssen die Anlagen regelmäßig renoviert werden.

Pokal der Pokalsieger und Champion's League bis hin zu neuzeitlichen Einfällen der Kategorie Liga-Pokal reichen die Wettbewerbe, die für Ihre Hauptdarsteller gleichbedeutend sind mit Ruhm, Ehre und dicken Schecks von Sponsoren und TV-Anstalten.

Wie Kurt bedient wird

Ob und wie lange Sie international im Geschäft sind, kann sich bereits zu Spielbeginn entscheiden, wenn Sie sich Ihren Lieblingsverein herauspicken und Startland sowie -liga auswählen. Wenige Mausklicks später befinden Sie sich bereits mitten in der Schaltzentrale Ihres Vereins. Über eine Symbolleiste auf der rechten Bildschirmleiste verzweigen Sie ins gewünschte Menü, das wiederum weitere Unterpunkte enthält. Vieles in *Kurt* funktioniert via Drag & Drop, wie Sie es von Windows-Anwendungen kennen. Beim Zusammenstellen Ihres Teams ziehen Sie einfach die Spieler aus dem Fundus an die gewünschte Stelle auf dem Platz. Und wenn Sie erstmal eine brauchbare Aufstellung ermittelt haben, bewegen Sie den Mauszeiger auf das Fußballfeld, halten die Maustaste fest und ziehen es auf einen der freien Plätze. Wollen Sie anschließend wieder auf diese Formation zurückgreifen, nehmen Sie die Miniatur-Fassung und schieben sie zurück auf die Spielfläche – schon nehmen die Spieler wieder ihre ursprüngliche Position ein. *Kurt*-Einsteiger freuen sich über die eingebaute Hilfefunktion: So erscheint auf Wunsch ein kurzer, aber aussagekräftiger Hilfetext (ergänzt um Sprachausgabe), wenn Sie den Cursor längere Zeit auf einem Icon belassen. Häufig können Sie Symbole und Texte auch mit der rechten Maustaste anklicken, was ein Menü mit weiteren Einstellungsmöglichkeiten öffnet. Ein bestimmter Spieler würde gut in Ihre Mannschaft passen? Rechtsklick, „Vertragsverhandlung" anwählen, fertig. Genauso schnell und bequem würden Sie ihn auf Ihre Beobachtungsliste setzen. Was in *Kurt* wirklich steckt, findet man erst durch Ausprobieren heraus – auch nach 20 Stunden Spielzeit werden Sie noch so manche „Abkürzung" herausfinden. Warum *Kurt* aber wie viele andere Fußballmanager gerade mal 640x480 Bildpunkte unterstützt, muß den Fans nochmal jemand erklären. Bei höheren Auflösungen ließen sich wesentlich mehr Informationen auf dem Bildschirm unterbringen.

Was Kurt schuldig bleibt

Abgesehen von Hallenturnieren oder der Jugendabteilung läßt *Kurt* keine fundamentalen Wünsche offen; Einzelspieler-Training, Mann- und Raumdeckung, Geldanlagen, Aktienspekulationen, Mannschaftsprämien, Versicherungen, Vereinsfeste, Topzuschläge, Medizinabteilung, Wechsel zu anderen Vereinen – alles da. Komfortable Automatik-Funktionen nehmen Ihnen optional Aufgaben wie Aufstellung, Training, Taktik, Werbung und Stadionausbau (inklusive der Festlegung von Eintrittspreisen) ab. Öffentlichkeits- und Fanarbeit sowie der Fanartikel-Verkauf werden von Vornherein an Firmen delegiert. Features, die über den Standard hinausgehen (Schiedsrichterbestechungen, Toto, Doping), sollten Sie allerdings nicht erwarten. Von Interviews, Halbzeitbesprechungen oder Quizfragen à la *Anstoß 2* bleiben Sie verschont; auch das lästige Anpassen der Bilanz (leises Aufstöhnen in den Reihen der *BM*-Spieler) entfällt. Da sich *Kurt* auf den Vereinsfußball beschränkt, wird Ihr Spielplan nicht von Europa- und Weltmeisterschaften unterbrochen; zudem entgehen Ihre Stars dadurch den kräftezehrenden Abordnungen zu Qualifikationsspielen der Nationalmannschaft.

Wie Kurt rechnet

Wie gut Ihre Mannschaft ist, können Sie an einer Zahl zwischen 0 und 999 ablesen; Bundesliga-Vereine weisen im Schnitt einen Wert ab 800 auf. Die Qualität jedes Spielers wird ähnlich präzise ermittelt und ergibt sich aus seiner Kondition (Kraft, Ausdauer, Zweikampfverhalten), seiner „Intelligenz" (Teamgeist, taktisches Verständnis, Übersicht) und der Technik (Spritzigkeit, Dribbling, Torschuß). Zieht man nun von diesem Wert die Form ab, weiß man ganz genau, was dieser Spieler momentan zu leisten vermag. Zusätzlich verfügen manche Akteure über Spezialfähigkeiten, die ihn für bestimmte Aufgaben prädestinieren – Torinstinkt, Kopfballstärke, Erfahrung oder Aggressivität sind einige dieser Tugenden. Wer zum Beispiel bei Elfmetern die Nerven bewahrt oder Ecken präzise in den Strafraum befördert, kann als Spezialist für solche Aufgaben markiert werden und tritt im Ernstfall automatisch an. All diese Eigenschaften lassen sich auch gezielt trainieren. Für Torhüter gelten freilich andere Regeln; sie können sich durch besonders gute





Für jeden Spieler definieren Sie die Raumdeckung separat – je größer die Fläche, desto negativer die Auswirkungen auf die Kondition. Zudem lassen sich die Offensiv- und Defensiv-Positionen festlegen, die peinlich genau eingehalten werden.



Wer auf die Live-Übertragungen verzichtet, kann den Ablauf der Spiele auch über solche Mini-Monitore beobachten.

Reflexe, gut getimtes Herauslaufen oder exzellente Strafraumbeherrschung auszeichnen.

Wie Kurt analysiert

Wer schoß die meisten Eigen-, Freistoß- oder Elfmeter-Tore und liefert die meisten Vorlagen? Wer wurde am häufigsten eingesetzt? Wer hat wie oft den gelben oder roten Karton gesehen? Für wen wurden die höchsten Transfersummen bezahlt? Wessen Vertrag läuft aus? Dies beantwortet Ihnen die Statistik-Abteilung, die umfangreicher ist, als es den Anschein hat – schließlich können die Kriterien häufig miteinander kombiniert werden. Der Haken: Ähnlich wie in *Bundesliga 99* von Electronic Arts beziehen sich die meisten Daten auf die laufende Saison – und die werden nach 34 Spieltagen wieder auf Null zurückgesetzt. Dadurch haben Sie nur sehr dürftige Anhaltspunkte, was die eigenen und die fremden Spieler so alles draufhaben. Wenn es um die Verfolgung langfristiger Trends geht (Serien, Rekorde etc.), hat das Programm daher unleugbare Schwächen. Zudem schweigt sich *Kurt* über Chancenverwertung, den Anteil der Fehlpässe und die gewonnenen beziehungsweise verlorenen Zweikämpfe aus – Angaben, die normalerweise unentbehrlich für Aufstellung und Training sind.

Wodurch sich Kurt von anderen abgrenzt

In drei Punkten unterscheidet sich *Kurt* grundsätzlich von seinen Konkurrenten: Zum einen in der ungewöhnlichen Benutzeroberfläche, dann in der Darstellung der Spielszenen und schließlich – ganz wichtig – in der Ermittlung der Resultate. Jeder Fußballmanager-Fan kennt das unbehagliche Gefühl, das mit einem Eingriff in Aufstellung, Taktik oder Training verbunden ist: Was bringt es wirklich, wenn man den Rechtsaußen etwas mehr ins Mittelfeld dirigiert? Oder wenn anstatt der Kondition künftig die Spritzigkeit trainiert wird? Auch wenn bei *Kurt* nach wie vor eine gute Portion Zufall mit im Spiel ist, so können Sie die Konsequenzen Ihrer Entscheidungen gleich in der nächsten Begegnung nachprüfen. Denn in den Spielszenen wird genau das umgesetzt, was Sie im Training geübt und in der Mannschaftsbesprechung vorgegeben haben. Beispiel: Wenn man es mit einem kurzsichtigen Schiri zu tun hat, der noch nicht mal beim Tatbestand der vorsätzlichen Körperverletzung die rote Karte zückt, dann können die Jungs ruhig eine härtere Gangart einlegen. Und siehe da: Auf dem Spielfeld wird sofort gefoult, getrickst, gestolpert, gegrätscht und umgetreten. Würde nun ein etwas strengerer Unparteiischer die Partie leiten, können Sie sicher sein, daß ein Spieler nach dem anderen vom Platz gestellt wird und daß es Elfmeter und Freistöße am laufenden Band hagelt. Anders als bei den vorgefertigten *Anstoß 2*- oder *Bundesliga Manager 98*-Einblendungen gleicht hier keine Spielsituation der anderen, denn die Spiele werden von der ersten bis zur letzten Minute durchgerechnet – unter Berücksichtigung von Aufstellung, Taktik und Spielermaterial der beiden Teams. Wenngleich *Kurt* im allgemeinen recht realistische Resulta-



Transfers laufen in Form einer Versteigerung ab, wo Sie durch Klick auf Ihre Säule mitbieten.



Kurts und schmerzlos: Das Zeichentrick-Maskottchen tritt in Dutzenden kurzer Animationssequenzen auf.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Anstoß 2 Gold	88%
Kurt	85%
Bundesliga Manager 98	81%
Bundesliga 99	67%
DSF Fußballmanager 98	64%

Anstoß 2 oder *Kurt*? Letzten Endes eine reine Geschmacksfrage. Beide nehmen sich und das Genre nicht übertrieben ernst, wohl aber ihre Verpflichtung gegenüber den Fußballmanager-Fans. Wer die Qualität eines solchen Spiels an der Anzahl der Features festmacht, kommt an *Anstoß 2* allerdings nicht vorbei. Der *Bundesliga Manager 98* von Software 2000 ist faktisch identisch mit der 97er-Fassung, kontert aber genauso wie *Bundesliga 99* (Electronic Arts) mit Original-Namen. Im PC Games-Test fiel der EA-Manager vor allem wegen mangelnder Spieltiefe und etlicher unlogischer Details durch.



Ein Platz an der Sonne: Der Besuch eines Trainingslagers wirkt wie ein Turbolader auf die Motivation Ihrer Mannschaft.



Der Teamvergleich-Bildschirm zeigt anschaulich, wie Ihre Mannschaft gegenüber der Konkurrenz dasteht.

TESTCENTER

Kurt

IM VERGLEICH

Kriterium	Kurt	Anstoß 2 Gold	Bundesliga Manager 98
Hersteller	Heart-Line	Ascaron	Software 2000
Betriebssystem	Windows 95/98	Windows 95/98	Windows 95
Grafik	640x480, 65.000 Farben	640x480, 256 Farben	640x480, 65.000 Farben
Internationale Ligen	Deutschland, England, Spanien, Italien, Frankreich	Deutschland, England, Frankreich, Spanien, Italien	Deutschland, England, Frankreich, Spanien, Italien
1. Bundesliga	Ja	Ja	Ja
2. Bundesliga	Ja	Ja	Ja
Regionalligen	Ja	Ja	Ja
Oberligen	Ja	Nein	Ja
Startliga frei wählbar	Ja	Ja	Ja
UI-Cup	Ja	Ja	Ja
UEFA-Cup	Ja	Ja	Ja
DFB-Pokal	Ja	Ja	Ja
Champion's League	Ja	Ja	Ja
Pokal der Pokalsieger	Ja	Ja	Ja
DFB-Ligapokal	Ja	Ja	Ja
Superpokal	Ja	Ja	Ja
EM-/WM-Modus	Nein	Ja	Ja
DFB-Lizenz (Original-Spieler- und -Vereinsnamen/Logos)	Nein	Nein	Ja
Saisondaten	1998/99	1998/99	1998/99
Anzahl der Spieler	1-10	1-4	1-4
Spielbare Saisons	1 bis unendlich	1 bis 100	1 bis unendlich
Schwierigkeitsstufen	3	5	10
Komplexitätsstufen	–	–	3
Netzwerk-/Internet-Unterstützung	Nein	Nein	Nein
Editor	Ja	Ja	Ja
Spielszenen	2D	3D	3D
3D-Grafikkarten-Support für Spielszenen	Nein	Nein	Nein
Aufstellungs-Automatik	Ja	Ja (nur mit Co-Trainer)	Ja
Derbys	Nein	Ja	Ja (optional)
Hallenturniere	Nein	Ja	Ja
Jugendarbeit	Nein	Ja	Ja
Spiele verlegen	Nein	Nein	Ja
Spieler verleihen	Ja	Ja	Ja
Spieler-Versicherungen	Ja	Ja	Ja
Taktik-Automatik	Ja	Nein	Ja
Trainings-Automatik	Ja	Ja	Ja
Vereinswechsel	Ja	Ja	Ja

TUNING

Abhängig von der Zahl der beteiligten Länder und Ligen müssen Sie mitunter lange Wartezeiten einkalkulieren, da jede einzelne Begegnung separat berechnet wird. Deutlich senken lassen sich diese Zeiten, wenn Sie per Editor einige Ligen beziehungsweise Länder hinauswerfen. Wenn Sie nur die Bundesliga interessiert, können Sie bedenkenlos auf die Regional- und Oberligen sowie die englischen, französischen, italienischen und spanischen Divisionen verzichten, ohne daß Sie auf Champion's League, UEFA-Cup, DFB-Pokal usw. verzichten müßten.

TREIBER & BUGS

Bugs in Fußballmanagern – ein sensibles Thema, das *Kurt* glücklicherweise kaum tangiert. Abgesehen von einer paradoxen Situation (Jancker wird in der 86. Minute vom Platz gestellt, was ihn aber nicht davon abhält, dem Kollegen Elber eine Minute vor Schluß eine 1A-Vorlage zu liefern) sind uns keine technischen oder logischen Fehler aufgefallen.

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

INSTALLATION

Auf der Festplatte belegt der Fußballmanager rund 150 MB. Abgesehen vom Spielstart treten so gut wie keine Ladezeiten auf. Die langen Berechnungsphasen lassen sich nur durch Eingriffe in das Ligasystem via Editor auf ein erträgliches Maß herunterregeln.

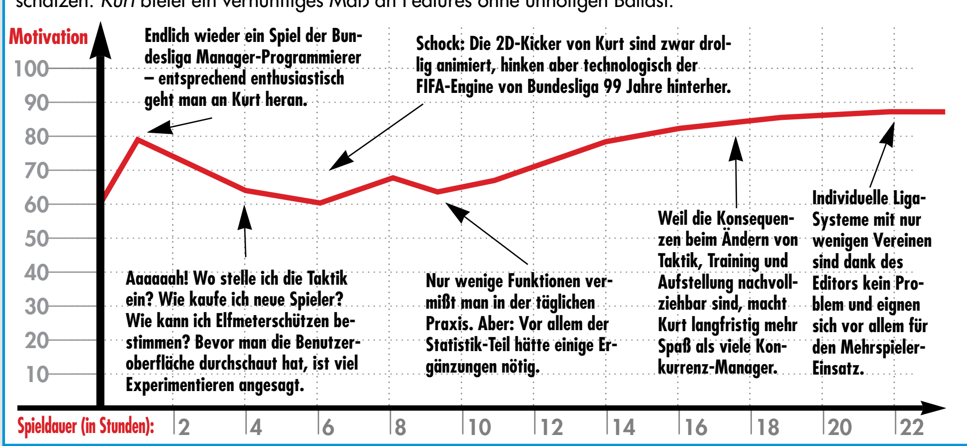
PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- **Innovative Benutzeroberfläche mit vielen richtungsweisenden Ideen**
- **Hohe Transparenz (logische Auswirkungen von Änderungen)**
- **Aufschlußreiche Spielszenen, in die man jederzeit eingreifen darf**
- **Mächtiger Editor für Spieler- und Vereinsnamen, Wappen und Ligen**
- **Äußerst kurzweiliges Gameplay mit viel Fußball-Atmosphäre**
- **Einarbeitungsintensive Steuerung, die stark vom Gewohnten abweicht**
- **Lange Wartezeiten auf Resultate von Ligen und Wettbewerben**
- **Lückenhafte Statistiken, die viele Fragen unbeantwortet lassen**

DIE MOTIVATIONSKURVE

Fußball-Fans mit *Anstoß 2-* oder *Bundesliga Manager*-Vergangenheit wissen die enorme Transparenz schnell zu schätzen. *Kurt* bietet ein vernünftiges Maß an Features ohne unnötigen Ballast.









Mit Haut und Haaren: Neben dem Aussehen der 2D-Figur können Sie Name, Nationalität, Rückennummer und Lieblingsposition der Kicker verändern. In einem gesonderten Fenster editieren Sie Vereins- und Stadionnamen sowie Trikot- und Hosen-Farben.

te und Werte liefert, darf bezweifelt werden, daß während einer kompletten Bundesliga-Saison mit 34 Spieltagen à neun Begegnungen gerade mal 16 Elfmeter- und zehn Freistoß-Tore erzielt werden.

Warum Sie Kurt des öfteren warten läßt

Daß es *Kurt* etwas genauer nimmt als seine Mitbewerber, zehrt natürlich enorm an der Spielgeschwindigkeit. Je mehr Partien gleichzeitig berechnet werden müssen, desto länger dauert's. Wenn Sie das Match live mitverfolgen, sind die zweimal 45 Minuten in vier Minuten vorbei – die mit Abstand unterhaltsamste und aufschlußreichste Variante. Verkürzen läßt sich die Frist, wenn Sie sich mit einer Ergebnis-Übersicht begnügen. Auf einem Miniatur-Spielfeld neben den Begegnungen können Sie jede einzelne Partie aus der Vogelperspektive beobachten; ein Klick genügt, um alle wichtigen Vorkommnisse (Tore, Karten etc.) einzublenden. Wer möchte, darf direkt ins jeweilige Stadion springen und sich die Begegnung vor Ort anschauen. Ein ganz normaler Bundesliga-Spieltag mit seinen 72 Begegnungen (acht Ligen à neun Spiele) dauert auf einem Pentium II mit 333 MHz gute zwei Minuten. An Spieltagen der englischen, französischen, italienischen und spanischen Ligen wird Ihr Geduldsfaden rund 30 Sekunden strapaziert.

Wie Sie Kurt auf Ihre Bedürfnisse zuschneidern

PC Games-Stammspieler wissen Bescheid: Electronic Arts hat sich auf Jahre hinaus die Computerspiele-Rechte an den deutschen Bundesligen gesichert. Diese Regelung zwingt kleinere Programmierstuben wie Ascaron oder Heart-Line dazu, Klubs, Ligen und Spieler in ihren Fußballmanagern geringfügig zu verfremden. Zum Trost sehen die *Kurt*-Wappen ihren Vorbildern verflixt ähnlich und weil die Vereine meist den Namen ihrer Stadt tragen, fällt die Identifikation nicht allzu schwer. Wen all das trotzdem nicht glücklich macht, der ruft einfach den Editor auf und korrigiert die Datenbanken; so wird aus dem Dortmunder „Pottstadion" ganz schnell ein Westfalenstadion. Auch die mittels Hals-Nasen-Ohren-Baukasten zusammengestellten Spielerportraits lassen sich problemlos durch eingescannte Fotos ersetzen. Zudem dürfen Sie mit dem *Kurt*-Editor die Zusammensetzung und die Struktur der Ligen (Anzahl der beteiligten Vereine, Auf- und Absteiger, Punkte pro Sieg etc.) anpassen. Sollte man also im Dunstkreis von Mayer-Vorfelder und Hoeneß eines Tages beschließen, daß es künftig nur noch zwei Regionalligen gibt: Der *Kurt*-Editor ist darauf vorbereitet. Gute Dienste leistet der Editor (der nicht den Funktionsumfang des *Anstoß 2*-Pendants erreicht), wenn es um das Arrangement von überschaubaren Ligen mit vier, sechs oder acht Teams geht, die sich zusammen mit Freunden und Kollegen bequem an einem Abend durchspielen lassen. Für kommunikative Manager heißt es mal wieder: „Zusammenrücken, bitte!" Denn genauso wie bei der *Bundesliga Manager*- und der *Anstoß*-Serie spielen hier mehrere Manager an einem PC; einstellbare Zeitbeschränkungen bringen Trödler auf Trab. Zusätzliche Manager können sich jederzeit einklinken und verabschieden. Die ursprünglich angekündigte Internet-Option wird noch etwas auf sich warten lassen; innerhalb des nächsten halben Jahres ist wohl nicht mit einem entsprechenden Angebot zu rechnen.

Petra Maueröder ■

STATEMENT

Schweinchen heißen Babe, Bernhardiner Beethoven und Fußballmanager neuerdings *Kurt* – darauf muß man auch erstmal kommen. Freuen Sie sich schon jetzt auf den 3D-Action-Shooter *Horst* und die Rennsimulation *Mischa*! Im Ernst: Lassen Sie sich bitte nicht von diesem – 'tschuldigung – albernen Maskottchen oder der Cartoon-Optik abschrecken. Dahinter steckt ein ausgewachsener Fußballmanager mit nahezu allen relevanten Features. Dicker Pluspunkt: *Kurt* schafft es, daß man bei den Spielszenen wieder mitfiebert. Und *Kurt* ist vor allem wunderbar transparent. Wenn Sie eine Änderung vornehmen, sind die Auswirkungen nachvollziehbar – und das kann man weiß Gott nicht von jedem Fußballmanager behaupten. Daß die Resultate nicht ausgewürfelt, sondern weitestgehend berechnet werden, nimmt man dem Programm ab, auch wenn man sich dieses gute Gefühl durch elend lange Wartezeiten erkauft. Das etwas schwächere Abschneiden gegenüber *Anstoß 2* ist bedingt durch unbefriedigende Statistiken und die ansatzweise geniale, aber übertrieben symbollastige Benutzeroberfläche; natürlich kann man Teamgeist und Abstiegsgespenst bildlich darstellen, doch eindeutige Texte statt zweideutiger Icons würden gerade Einsteigern das Leben leichter machen. Unser Tip: Wenn Sie Lust auf einen richtig guten, gesellschaftsfähigen Fußballmanager haben und nicht bis *Anstoß 3* warten wollen, gehört *Kurt* eindeutig in die engere Wahl.



Flächen auf Banden, Trikots und Ausrüstung vergeben Sie an zahlungskräftige Sponsoren. Bei entsprechenden Erfolgen reißen sich die TV-Sender um die Übertragungsrechte.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	10
	Direct3D	ModemLink	–
	3Dfx Glide	Netzwerk	–
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 100, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 148 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 148 MB

VERGLEICHBAR MIT
Anstoß 2, Bundesliga Manager 98

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	55%
Sound	50%
Steuerung	60%
Multiplayer	80%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Heart-Line
Preis	ca. DM 80,-

Fast könnte man meinen, Lara, Corvus und Chaindog aus Deathtrap Dungeon hätten sich zusammengetan und einen Verein zur Dezimierung obskurer Fantasywesen gegründet. Dark Vengeance, der neue 3D-Shooter von GT Interactive, bedient sich jedenfalls schamlos bei allen aktuellen Action-Hits.

Dark Vengeance

Flotter Dreier



Einer der originellsten Einfälle in Dark Vengeance: Herumliegende Schrott- und Holzteile erheben sich und formieren sich plötzlich zu Roboter-ähnlichen Gestalten.



Die Feuerbälle zählen zu den gelungeneren farbigen Licht-Effekten im Spiel.



Diese kleinen Biester lassen sich nur mit Wurfgeschossen aus der Entfernung bezwingen.

Wieder einmal sind Sie der Held, der dazu auserkoren ist, ihre Welt vor einfallenden Horden von Monstern, Kobolden und Untoten zu retten. Zu diesem Zweck wählen Sie zu Spielbeginn eine von drei verfügbaren Hauptfiguren aus. Die drei Helden haben unterschiedlich ausgeprägte Eigenschaften, die starke Auswirkungen auf den Spielverlauf haben. Während der Gigant Nanoc durch die Levels poltert wie ein tobsüchtiges Riesenbaby und einfach auf alles einprügelt, was sich bewegt, kann sich die schöne Kite differenzierter zur Wehr setzen. Sowohl im Nah- als auch im Fernkampf macht sie eine ansehnliche Figur; außerdem ist sie aufgrund ihrer grazilen Gestalt viel wendiger als ihr trampeliger Kollege. Dritter im Bunde ist der magiebegabte Jetrel, der seine Feinde mit Zaubersprüchen bombardiert, im Nahkampf dafür aber wenig erfolgreich ist. Mit einer dieser drei Figuren stürzt man sich nun ins Geschehen und erforscht in typischer *Heretic 2*- oder *Tomb Raider*-Art Gänge und Gewölbe, sucht Schlüssel, betätigt Hebel und streckt eine Vielzahl verschiedener Feinde nieder. So weit, so unoriginell – *Dark Vengeance* macht bei so vielen aktuellen Actionspielen Anleihen, daß es fast schon eine Frechheit ist. Kite spielt sich fast haargenau so wie Lara Croft persönlich, nur daß sie weniger Bewegungs-Modi zur Verfügung hat – und die Ähnlichkeiten zwischen dem Zauberer Jetrel und Corvus aus *Heretic 2* sind ebenfalls kaum zu übersehen. Türen- und Schalterrätsel wie in *Tomb Raider*, Tunnelfahrten in Containern wie in *Unreal* – fast alles in *Dark Vengeance* kommt einem irgendwie bekannt vor. Leider erreicht das Spiel trotzdem nicht die Qualität seiner Vorbilder, was zum großen Teil an der völlig obskuren Steuerung liegt. Die in anderen Shootern übliche Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung kann man getrost vergessen. Es gibt zwar theoretisch die Möglichkeit, die Funktion „mouse-look" zu aktivieren, diese verlangsamt das Spiel aber derart, daß man besser auf sie verzichtet. Weiterhin genügt es im Kampf nicht, einfach durch Druck auf eine einzelne Taste eine Attacke auszulösen. Gleichzeitig muß man mit Hilfe der Cursortasten die Richtung des Schlags angeben, wodurch schnelle Ausweichmanöver oder Angriffe aus der Bewegung heraus unmöglich werden. Hinzu kommt eine außerordentlich wackelige Engine, die immer wieder für ärgerliche Grafik-Fehler sorgt: Plötzlich steckt der Held mitten im Kampf in einer Wand fest, zieht unfreiwillig Fässer oder Kisten mit sich oder scheint – ohne sichtbaren Boden unter den Füßen – frei in der Luft zu schweben.

Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Eigentlich stimmen die Zutaten: Kämpfe, Puzzles und Magie – *Dark Vengeance* vereint alle Elemente, die ein spannendes Action-Adventure ausmachen, in sich, kann aber trotzdem nicht so recht zünden. Die Steuerung ist ruckelig und unlogisch, die Engine produziert Grafikfehler am laufenden Band und auch das Gameplay bietet kaum wirkliche Überraschungen. Auf der Haben-Seite verbucht *Dark Vengeance* dagegen einige schöne Licht-Effekte und einen netten Multiplayer-Modus, bei dem bis zu 32 (!) Spieler gegeneinander antreten können.



Besonders bei dem breitschultrigen Giganten stellt die Kameraführung oft ein Problem dar.

SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	2
● 3Dfx Glide	Netzwerk	32
AGP	Internet	32
Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT
Tomb Raider

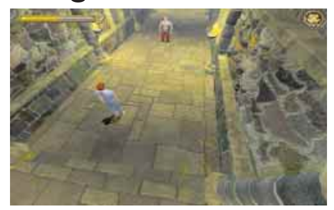
RANKING

3D-Action

Grafik	68%
Sound	65%
Steuerung	65%
Multiplayer	60%
Spielspaß	56%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 80,-

Tunguska



Fernöstliche Kampftechniken in einem mittelalterlichen Schloß im Jenseits.

Beat 'em-Ups sind eine aussterbende Gattung – zumindest auf dem PC. Auf Konsolensystemen zählen die Kampfsimulationen weiterhin zu den beliebtesten und bestverkauften Spielen. Warum das so ist, zeigt einmal mehr das Action-Adventure *Tunguska* von Project Two. Man übernimmt die Rolle des Helden Jack, der – unschuldig des Massenmordes verdächtigt – hingerichtet wird und in einem alten Schloß im Jenseits erwacht. Auf seinem Weg durch das alte Gemäuer begegnet er zahlreichen Finsterlingen, die er auf typische Beat 'em-Up-Manier bekämpfen muß. Verschiedene Tastenkombinationen ermöglichen eine große Menge unterschiedlicher Tritte und Schläge; später stehen Jack zur Beseitigung der Gegner noch eine Handvoll simpler Waffen zur Verfügung. In einigen Räumen des alten Gemäuers gibt es Rätsel zu lösen. In solchen Momenten wechselt das Geschehen zu *Myst*-artigen Standbildern, in denen Schlüssel in Schlüssellöcher gesteckt oder Gegenstände manipuliert werden müssen. Zu Beginn macht *Tunguska* einen ordentlichen Eindruck. Die Grafik ist nicht atemberaubend, unterstreicht aber die düstere Fantasy-Atmosphäre des Spiels recht gut. Nach einiger Zeit wird das Ganze dann aber doch eintönig, da sich das Gameplay im wesentlichen auf Prügeleien mit Mönchen, Skeletten und Geistern beschränkt. Für Fans des Genres könnte *Tunguska* dennoch interessant sein, alle anderen werden aufgrund mangelnder Abwechslung weniger begeistert sein. **(as)** ■



Snow Wave Avalanche



Saver Sports – Akrobatik garantiert ohne Knochenbrüche!

Früher war alles viel einfacher. Da setzte man sich gesittet auf seinen Schlitten und rodelte, während die Eltern in Ruhe auf ihren Ski-Brettern den Abhang hinabwackelten. Heutzutage verbringt man seinen Wintersport eher mit Snowboards, wenn man als richtig cool gelten will. Wer sich allerdings Schöneres vorstellen kann, als sich im Schnee bei waghalsigen Manövern alle Knochen zu brechen, der kann mit *Snow Wave* – zumindest am Computer – den Pistenhengst spielen. Auf diversen, grafisch ansprechend gestalteten Kursen liefert man sich Slalomrennen gegen die Zeit und andere vom Computer gesteuerte Gegner oder trainiert seine Fähigkeiten im Kunstspringen. In beiden Disziplinen ist der Schwierigkeitsgrad allerdings ungewöhnlich hoch. Komplexe und kunstvolle Sprünge sind bei den abstrusen Tastenkombinationen kaum zu bewerkstelligen. Gleichzeitig sind die Zeitlimits, die zur Bewältigung einzelner Strecken eingehalten werden müssen, äußerst knapp bemessen. Sehr ärgerlich in diesem Zusammenhang ist die Tatsache, daß es an keiner Stelle möglich ist, seinen Spielstand zu speichern. Hat man nach etlichen Versuchen einen Parcours schließlich gemeistert und macht im nächsten einen Fehler, muß man wieder bei der ersten Strecke beginnen, was die Motivation sehr schnell sinken läßt. Auch bieten die einzelnen Abschnitte auf Dauer zu wenig Abwechslung, um wirklich zu fesseln. **(as)** ■



Uprising 2 – Lead And Destroy

Kanonenfutter

Vor gut einem Jahr erfanden die Cyclone Studios mit Uprising quasi im Alleingang ein neues Genre: den Strategie-Shooter. Mit Lead And Destroy liegt nun eine Fortsetzung vor, die sich zwar Einsteiger-freundlicher, aber auch weitaus weniger komplex gibt.



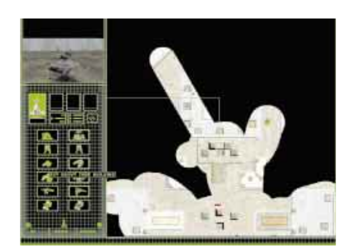
Die Schlacht um die Zitadelle ist in vollem Gange. Die Licht-Effekte und Explosionen stellen in den eintönigen Terrains eine willkommene optische Abwechslung dar.

Auf den ersten Blick scheint sich in der *Uprising*-Welt nicht viel geändert zu haben. Im Gegensatz zum ersten Teil sind die Gegner nun insektoide Außerirdische; das grundlegende Gameplay wurde aber beibehalten. Weiterhin erforscht man mit seinem Bodengleiter zunächst das Terrain, um anschließend durch den Bau von Hauptgebäuden (den sogenannten Zitadellen) sowie Energietürmen, Fabriken und Kasernen eigene Kampftruppen aufzubauen und gezielt gegen den Feind einzusetzen. In der Ich-Perspektive rast man von Siedlung zu Siedlung und versucht, die Zitadellen des Gegners zu zerstören, um sie zu übernehmen. In Kämpfe greift man hierbei nur gelegentlich selbst ein; stattdessen werden fertig produzierte Einheiten an den Ort des Geschehens geordert. Das zur Herstellung eigener Einheiten notwendige Ressourcen-Management kann entweder über die errichteten Zitadellen oder vom Gleiter aus betrieben werden. Zusätzlich erleichtert eine jederzeit aufrufbare Karte die Orientierung in den großen, unübersichtlichen Terrains. *Uprising* verschreckte damals viele potentielle Strategie-Fans mit einer verwirrend hohen Anzahl von Optionen und einer (für damalige Verhältnisse) hohen Komplexität. Die Fortsetzung präsentiert sich einsteigerfreundlicher; viele Features wurden zugunsten eines schnelleren Gameplays ersatzlos gestrichen. So ist es beispielsweise nicht mehr möglich, die Energie seines Gleiters auf verschiedene Bereiche (Schilde, Feuerkraft, Geschwindigkeit) aufzuteilen. Gleichzeitig existiert eine Art „Autopilot"-Funktion, die dem Spieler in jeder Situation die jeweils naheliegendste Aktion vorschlägt und auf Wunsch auch ausführt. In Kämpfen lassen sich auf diese Weise bequem per Tastendruck die richtigen Streitkräfte zum richtigen Zeitpunkt anfordern. Die Vereinfachungen in der Bedienung haben allerdings einen eklatanten Nachteil: Die im ersten Teil reizvolle und ausgewogene Mischung aus Action und Strategie ist einer zwar sehr schnellen, andererseits aber auch etwas eintönigen Ballerei gewichen, die nur noch ansatzweise taktisches Geschick vom Spieler verlangt.

Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Von der fesselnden Mischung aus Action und Strategie, die den Reiz des Vorgängers ausmachte, ist bei *Uprising 2* nicht viel geblieben. Die meiste Zeit verbringt man damit, die Karte nach Feinden abzugrasen und diese dann mit eilig herbeigerufenen Einheiten zu bekämpfen. Anfangs ist dies noch leidlich spannend, schon nach wenigen Missionen sorgen aber die immer gleichen Aufträge und die eintönige Grafik für Langeweile. *Lead And Destroy* ist leider nicht mehr als eine Art „*Uprising* Light" mit viel hektischer Action und weniger Tiefgang.



Die Karte erleichtert die Orientierung in den umfangreichen Einsatzgebieten.



Die Zitadelle ist der Kernpunkt einer jeden Siedlung. Wird sie zerstört, ist der Feind an dieser Stelle geschlagen.



Im Tutorial werden die wichtigsten Taktiken und Funktionen erläutert.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	2
●	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	16
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 200 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 300 MB

VERGLEICHBAR MIT
Uprising

RANKING

Action

Grafik	79%
Sound	69%
Steuerung	75%
Multiplayer	78%
Spielspaß	72%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	3DO
Preis	ca. DM 80,-

Links LS 99



Herbst-Impressionen aus dem Latrobe Country Club in 65.000 Farben.

Kein freier Parkplatz in der Innenstadt, der Kühlschrank ist leer und die beste Golfsimulation heißt *Links LS* – es gibt Dinge, die sich wohl nie ändern werden. Die jüngste Version zelebriert nochmals eine verbesserte Grafik, die aber im Gegensatz zur EA-Konkurrenz-Simulation *Tiger Woods 99* nach wie vor nicht 3D-beschleunigt wird. Macht aber nix, denn die malerischen Landschaften sehen ohnehin aus wie fotografiert. Gegolft wird auf insgesamt vier Plätzen: Bayhill und Latrobe (wahlweise Sommer- oder Herbst-Look) kennt man bereits, die Canyon-Kulisse von Entrada und der altehrwürdige St. Andrews-Platz in Schottland kommen hinzu. Eine wählbare Menge an reglosem Publikum guckt Ihnen dabei zu, wenn Sie zum Birdie einlochen oder beim Putten aus einem Meter Entfernung scheitern; kommentiert wird mit deutscher Sprachausgabe. Zusätzlich zu den bekannten 2- und 3-Klick-Schlagvarianten dürfen Sie die neue Power Stroke-Steuerung verwenden, bei der Sie mit der Maus Schwung holen. Bis man einen ordentlichen Bogen raus hat, vergehen allerdings einige Übungsstunden. Bei 25 (!) verschiedenen Spiel-Modi (die mittels Editor sogar noch beliebig aufgestockt werden können) dürfte die richtige Variante für jede Lebenslage dabei sein. Die Simulation ist selbstverständlich mehrspielerfähig und kann auch übers Internet gespielt werden. Wie eingangs erwähnt: Wer zu Hause in fotorealistischer Umgebung golfen will, braucht *Links LS 99* – und möglichst einen High-End-PC. Allenfalls *Tiger Woods 99* bietet eine vergleichbare Grafikqualität, Präzision und Realitätsnähe. **(pm)** ■

RANKING



Spielspaß 89%

INFO

Access, Golfsimulation,
Preis: ca. DM 80,-

Future Cop LAPD



Ballern, Ballern und noch einmal Ballern in quietschbuntem Arcade-Design.

Wenn Roboter X-1 Alpha heißen und in einer amerikanischen Metropole das Endzeit-Chaos tobt, dann befinden Sie sich entweder in einem billigen Verschnitt des Kinofilms *Robocop* – oder in EAs 3D-Shooter *Future Cop*. Hier schlüpfen Sie in die Rolle des besagten Roboters, stapfen durch die Gegend und machen alle Gegner platt. Davon gibt es reichlich, denn schon im ersten Level befehligt der Superschurke mit dem Superschurkennamen Myles Mysterio ganze Heerscharen zerstörungswilliger Dumpfheinis. Zudem entwickelt er in einem Observatorium Plasmawaffen, mit deren Hilfe er ganz L.A. zu terrorisieren beabsichtigt. Doch da hat er die Rechnung ohne X-1 Alpha und Lt. T.J. Hooker, äh, Ryder gemacht: Während der Roboter fürs Grobe zuständig ist, gibt die charmante Frau Ryder über Funk gute Ratschläge. Diese werden Sie auch gebrauchen können, denn hinter jeder Ecke lauern Heerscharen von Feinden mit Panzerfäusten. Außerdem gibt es kaum einen Quadratmeter ohne Plasmabomben, Kanonen oder fliegende Satelliten. Zum Glück verfügen Sie über rund ein Dutzend Waffen, darunter solch wirkungsvolle Geschütze wie das Höllenfeuer 2000. Außerdem kann sich X-1 Alpha in eine Art fahrenden Staubsauger verwandeln und so in kritischen Situationen rasch Reißaus nehmen. Für das endlose Geballer stehen acht Levels zur Verfügung, deren spielhallenbunte 3D-Grafik genügsame Zeitgenossen einigermaßen zufriedenstellen wird. Die Perspektiven-Wechsel der Kamera sind allerdings abenteuerlich. **(pk)** ■

RANKING

Spielspaß 49%

INFO

Electronic Arts, Action,
Preis: ca. DM 80,-

Natural Fawn Killers



„Oh Gott! Ich habe Bambi getötet."

„Bei einem Streifzug durch die grünen Wälder und Wiesen treffen Sie überall diese kleinen niedlichen Tierchen, die sich im Sonnenlicht tummeln und lustig umherhoppeln. Gut, daß Sie zufällig Ihre Waffe dabei haben." Der Verpackungstext charakterisiert *Natural Fawn Killers* sehr treffend: Die einzige Aufgabe des Spielers ist die gnadenlose Vernichtung von auffallend niedlich gestalteten Hasen und Rehen. Dazu kann man sich frei in einer grafisch schlichten 3D-Welt bewegen und zunächst mit einer Schrotflinte Bambi und Klopfer jagen. In einigen der insgesamt nur elf Jagdgebiete tauchen zusätzlich einige Bären und sogar ein Dinosaurier auf – die in den Wäldern versteckten MGs, Granatwerfer und Stinger-Raketen kommen daher sehr gelegen. Ohne echte Wirkung bleiben hingegen die Beschimpfungen der Tiere, die Tierstimmen-Imitationen und die Flüche, die man auf Tastendruck von sich geben kann.

Die technische Umsetzung des insgesamt zu kurz geratenen Spiels ist nicht sonderlich spektakulär, dafür aber grundsolide. Vor allem die sarkastische Sprachausgabe ist gut gelungen und lediglich ein Bug fiel uns auf: Das siebte Jagdgebiet läßt sich nur verlassen, nachdem vor Spielstart in einer Textdatei die Abschußquote gesenkt wurde. *Natural Fawn Killers* begegnet dem in den USA grassierenden Jagdspiel-Fieber mit einer gehörigen Portion Humor, aber gerade deswegen ist das Erstlingswerk der Gameplay Company eine Spur zu makaber ausgefallen. Wer will schon pausenlos Bambi und Klopfer sprengen? **(hw)** ■

RANKING



INFO

Gameplay Company, Action, Preis: ca. DM 50,-

Dragon´s Lair



Dragon's Lair in der DVD-Version.

Dragon's Lair ist ein Phänomen: Sobald sich ein neues Speichermedium ankündigt, denken viele Hersteller sofort an eine Umsetzung dieses Klassikers. Diesmal hat Digital Leisure die Vermarktung übernommen und bringt *Dragon's Lair* auf DVD heraus. Gespielt werden kann entweder auf dem PC oder mit einem üblichen Player – der eigentliche Spielinhalt bleibt dennoch fragwürdig. Mit ein paar Joystickbewegungen müssen Sie Fallen ausweichen; heutzutage ist das zu wenig. **(om)** ■

RANKING



INFO

Digital Leisure, Action, Preis: ca. DM 70,-

Dark Side o. t. Moon



Die Engine erlaubt 360 Grad-Drehungen.

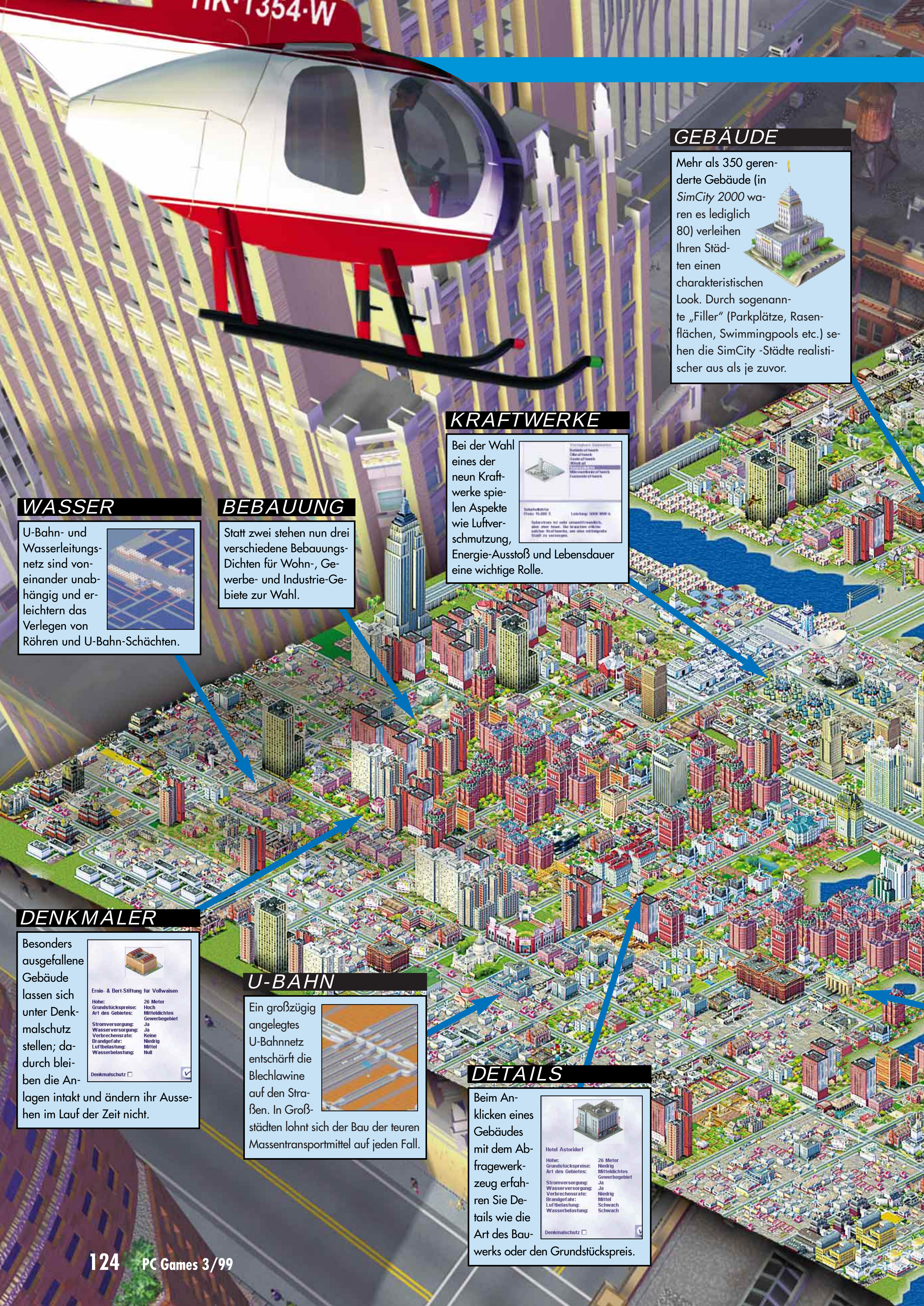
Der Mond Luna Christa hat sich zu einem El Dorado für Rohstoffe entwickelt. Der Spieler tritt in die Fußstapfen seines Onkels Sam, der ihm nach seinem Tod wertvolle Schürfrechte vererbt hat. Leider kommt es zu Zwischenfällen mit den Eingeborenen. Die witzige Gundidee scheitert an einem unpraktischen Navigationssystem sowie an den laienhaften schauspielerischen Leistungen. Etwas mehr Interaktion und weniger Videoeinblendungen hätten dem Spiel gut getan. **(tb)** ■

RANKING

Spielspaß 46%

INFO

Southpeak, Adventure, Preis: ca. DM 80,-



GEBÄUDE

Mehr als 350 gerenderte Gebäude (in *SimCity 2000* waren es lediglich 80) verleihen Ihren Städten einen charakteristischen Look. Durch sogenannte „Filler" (Parkplätze, Rasenflächen, Swimmingpools etc.) sehen die SimCity -Städte realistischer aus als je zuvor.

KRAFTWERKE

Bei der Wahl eines der neun Kraftwerke spielen Aspekte wie Luftverschmutzung, Energie-Ausstoß und Lebensdauer eine wichtige Rolle.

WASSER

U-Bahn- und Wasserleitungsnetz sind voneinander unabhängig und erleichtern das Verlegen von Röhren und U-Bahn-Schächten.

BEBAUUNG

Statt zwei stehen nun drei verschiedene Bebauungs-Dichten für Wohn-, Gewerbe- und Industrie-Gebiete zur Wahl.

DENKMÄLER

Besonders ausgefallene Gebäude lassen sich unter Denkmalschutz stellen; dadurch bleiben die Anlagen intakt und ändern ihr Aussehen im Lauf der Zeit nicht.

U-BAHN

Ein großzügig angelegtes U-Bahnnetz entschärft die Blechlawine auf den Straßen. In Großstädten lohnt sich der Bau der teuren Massentransportmittel auf jeden Fall.

DETAILS

Beim Anklicken eines Gebäudes mit dem Abfragewerkzeug erfahren Sie Details wie die Art des Bauwerks oder den Grundstückspreis.

SimCity 3000

Schöner wohnen

Und Sie haben immer gedacht, als Bürgermeister wäre man jahrein, jahraus mit dem Eröffnen von Einkaufszentren und dem Anstechen von Volksfest-Bierfäßchen beschäftigt. In SimCity 3000 wird Ihnen viel Fingerspitzengefühl abverlangt, wenn es um den Bau von Mülldeponien, Flughäfen und U-Bahn-Linien geht.

Lauschige Seen, flache Hügel, ein breiter Fluß, eine Küste, Wälder, Täler und jede Menge Brachland – nur mit viel Phantasie läßt sich erahnen, daß sich hier in wenigen Jahrzehnten kilometerlange Blechlawinen durch Wolkenkratzer-Schluchten schieben, Jumbos von

MÜLLDEPONIEN

Wohin mit all dem Müll? Neben Recyclinganlagen und Mülldeponien bieten sich Müllverbrennungsanlagen an.

STADTGRENZEN

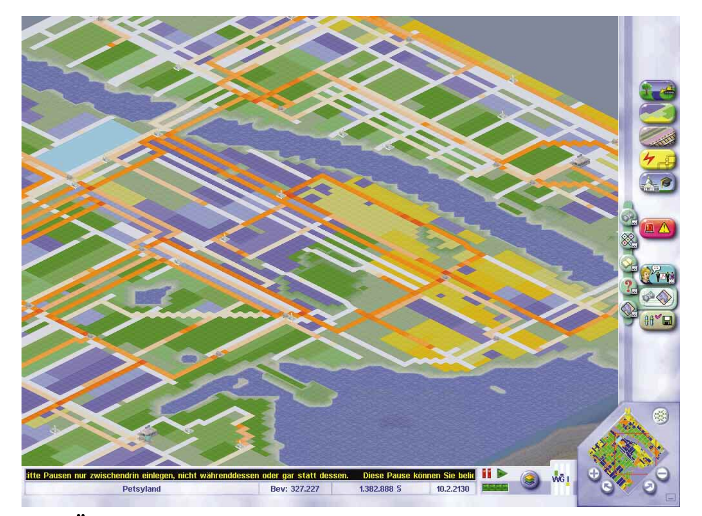
Wenn Sie Straßen, Strom- und Weiterleitungen an den Kartenrand heranführen, können Sie den Nachbarstädten Wasser, Strom und Mülldeponie-Volumen ver- und abkaufen.

BAUWERKE



Maximal zehn von insgesamt über 40 Bauwerken aus aller Welt dürfen Sie auf Ihre Metropole verteilen.





Solche Übersichtskarten zeigen Ihnen beispielsweise, wo die meisten Staus auftreten. Ähnliche Statistiken existieren auch für Kriminalitätsraten und Grundstückspreise.



Tornados zerstören Gebäude und wirbeln Autos und Personen in die Luft. Wird rechtzeitig Alarm ausgelöst, verlassen die Fußgänger die Straßen und gehen in Deckung.

den Startbahnen eines Großflughafens abheben und die lokale Fußballmannschaft vor einem 60.000 Mann-Publikum kickt. Hunderttausende, ach was, Millionen von Menschen werden in dieser Region leben und arbeiten und es liegt allein in Ihrer Hand, ob sich Bewohner, Gewerbetreibende und Industrielle wohlfühlen oder nicht. Denn danach bemessen sich schließlich auch die Steuereinnahmen, mit denen Sie all das finanzieren, was Ihre Siedlung lebenswert und sicher macht: Krankenhäuser, Schulen, Feuerwehrstationen, Spielplätze, Kraftwerke, Autobahnen und Vergnügungsparks. Verpestete Luft, proppenvolle U-Bahnen, überfüllte Klassenzimmer, lange Staus zum Arbeitsplatz, stinkende Mülldeponien oder zu hohe Abgaben sind nur einige Ursachen dafür, daß die mühsam angeworbenen Steuerzahler schleunigst in die Nachbargemeinden abwandern und nichts weiter hinterlassen als häßliche, leere Betonklötze.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Anno 1602	91%
Die Siedler 3	88%
Caesar 3	83%
Sim City 3000	79%
Sim City 2000 [*1]	75%

Wenn's ein bißchen mehr sein darf: *Anno 1602* von Sunflowers verläßt sich nicht allein aufs Aufbauen. Diplomatie, Handel und Kampf spielen eine mindestens ebenso wichtige Rolle und motivieren den Spieler langfristig. Blue Bytes herzig animiertes *Die Siedler 3* gehört strenggenommen schon fast in die Echtzeit-Schublade. Falls Sie ein wirklich herausforderndes Aufbau-Strategiespiel suchen, mit dem Sie viel herumexperimentieren können, dann sollten Sie sich *Caesar 3* von Sierra anschauen – unglaublich komplex, aber nicht ganz einfach. *SimCity 3000* ist hingegen kaum mehr als ein „schöneres" *SimCity 2000* und bietet nur wenige frische Ideen.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 3/94

Bauen Sie! Wir kümmern uns um die Details

Typisch SimCity: Anstatt jedes Einfamlienhaus separat aufzustellen, schaffen Sie lediglich Bauplätze in Form von Wohn-, Gewerbe- oder Industrie-„Zonen". Eine angrenzende Straße, genügend Elektrizität und einen Wasseranschluß vorausgesetzt, können Sie förmlich dabei zuschauen, wie sich Ihre neuen Bewohner bei Ihnen niederlassen und die Zonen eigenmächtig bebauen. Je nach Umgebung und Bebauungsdichte (pro Zonen-Typ gibt es drei Varianten) entstehen teure Villengegenden, platzsparende Hochhäuser oder schmucke Reihenhäuser mit Gärten, Garagen, Gewächshäusern, Swimmingpools und penibel geschorenen Rasenflächen. In den Gewerbezonen entdecken Sie bald Supermärkte, Kinos, Bürokomplexe und Hotels, während sich in den Industriegebieten Hightech-Firmen und Autofabriken ansiedeln. Mit zunehmender Größe der Stadt und fortschreitendem Datum werden Sie feststellen, daß sich die Gebäude verändern: In ländlichen Gebieten sind die Wohngegenden großzügiger angelegt als in den Innenstädten, wo ein Wolkenkratzer neben dem anderen in die Höhe schießt. Mit dem Wachstum kommen aber auch die Probleme: Der steigende Energiebedarf zwingt zum Bau teurer Kraftwerke, an den Gewässern müssen weitere Pumpstationen errichtet werden und exorbitante Müllmengen (eine der *SimCity 3000*-Neuheiten) landen in Recycling-Anlagen, Müllverbrennungsanlagen oder im schlechtesten Fall auf Deponien. Wie sich ein Viertel entwickelt, hängt freilich von der Infrastruktur ab; wenn sich mangels Polizeipräsenz nachts niemand mehr auf die Straße traut oder die miserable Verkehrsanbindung nervenaufreibende Staus provoziert, weckt dies den Unmut der dortigen Einwohner – mit dem Resultat, daß die Bauplätze leer bleiben. Natürlich will niemand in Gegenden wohnen, wo dicke Fabrikschornsteine vor sich hindampfen oder ein überbelegtes Zuchthaus voller Schwerverbrecher für Alpträume sorgt. Universitäten, Museen und Bibliotheken schaffen die Voraussetzung, damit sich auch Software-Firmen und Banken auf Ihrem Territorium niederlassen. Zoos, Grünanlagen und Teiche treiben die Grundstückspreise in die Höhe und locken wohlhabende Bewohner an, die sich luxuriöse Appartments und Paläste leisten können.

SimCity 2000-Städte weiterverwendbar

Bevor Sie überhaupt loslegen, geben Sie Ihrer Stadt einen Namen und stellen das Startjahr (1900, 1950 oder 2000) ein. Anschließend wird eine Zufallslandschaft mit einstellbarem Anteil an Bergen, Gewässern und Bäumen kreiert. An welcher der vier Seiten eine Küste (ermöglicht den Bau von Seehäfen) entstehen soll, bestimmen Sie ebenfalls selbst. Ein Gelände-Editor wie in *SimCity 2000* fehlt zwar aus unerfindlichen Gründen, dafür befinden sich auf der CD-ROM neben anfängerfreundlichen Grundrissen auch Karten von Städten wie Paris, New York oder San Francisco. Die isometrische Landschaft können Sie im Nachhinein noch beliebig erhöhen, absenken und einebnen – was allerdings kleine Vermögen verschlingt. Vorhandene *SimCity 2000*-Städte kann *SimCity 3000* weiterverarbeiten, wenngleich Sie Ihre Meisterwerke nach dem Umwandeln nicht wiedererkennen dürften. Nach dem Importieren soll-



Mit etwas Glück entstehen Farmen auf außerhalb gelegenen Industriezonen, die bestimmte Voraussetzungen erfüllen.



Berater und Antragsteller machen Sie auf Probleme in Ihrer Stadt aufmerksam und geben wertvolle Tips.



ten Sie auf jeden Fall das Wasserleitungsnetz sowie das Straßensystem überprüfen – und außerdem müssen Sie sich Gedanken machen, wie Sie des Müllproblems Herr werden. Wenn Sie in *SimCity 2000* im wahrsten Sinne des Wortes des öfteren an die Grenzen des Machbaren gestoßen sind, dürfen Sie aufatmen: Die *SimCity 3000*-Karten sind mit ihren 256x256 Kacheln viermal so groß wie die 128x128 umfassenden Territorien des Vorgängers. Und endlich müssen Sie nicht mehr jedes einzelne Gebäude an das Strom- und Wassernetz anschließen; es genügt, wenn Sie die Leitungen in die Nähe einer Siedlung heranführen.

Wie man Müll zu Geld macht

Vor allem *SimCity 2000*-Profis werden feststellen, daß der Pleitegeier selbst dann bald über der Stadt kreist, wenn man offenbar alles richtig gemacht hat und behutsam expandiert. Aus den roten Zahlen kommen Sie meist nur heraus, wenn Sie Ihren Nachbargemeinden Ihre Überkapazitäten an Energie und Wasser anbieten oder einen Teil ihrer Müllmengen abnehmen. Dazu legen Sie einfach eine Strom- oder Weiterleitung bis an die Grenzen Ihres quadratischen Stadtgebiets, zahlen eine deftige Gebühr und müssen nur noch warten, bis einer der Stadtväter „anbeißt" und Ihnen ein Angebot unterbreitet. Der Haken: Werden die vereinbarten Mengen nicht geliefert beziehungsweise abgenommen, drohen saftige Konventionalstrafen – etwa, wenn Ihre Kraftwerke weniger Energie produzieren als abgesprochen. Leider fehlt eine ordentliche Übersicht, wieviel nach Abzug des Eigenbedarfs Ihrer Stadt noch übrigbleibt – mühseliges Nachrechnen ist daher angesagt. Sollten Sie Ihrerseits nicht mehr wissen, wohin mit all dem Unrat Ihrer Millionenstadt, dann können Sie freilich bei den Nachbarn anklopfen und nachfragen, ob diese bereit wären, Ihnen einige Sorgen abzunehmen – natürlich gegen Bares.

Großspurige Verkehrssysteme

Nichts bringt die Sims (so heißen die Bewohner Ihrer Stadt) so sehr auf die Palme wie Umweltverschmutzung; hohes Verkehrsaufkommen, Fabriken, Häfen, Flugzeuge und Mülldeponien verpesten die Luft und verseuchen das Grundwasser. Öffentliche Verkehrsmittel, Kläranlagen und die räumliche Trennung zwischen Wohnen und Arbeiten sind wichtiger als je zuvor. Doch wie kommt so ein Sim nun von einem Ende der Stadt zum anderen? Entweder mit dem Auto, mit dem Bus (erfordert ein dichtes Netz an Haltestellen), mit der Eisenbahn oder mit der U-Bahn. *SimCity 2000*-Architekten wird's freuen, daß Wasserleitungs- und U-Bahn-Netz nun voneinander getrennt sind, so daß das Verlegen der Röhren wesentlich leichter fällt. Dank der einsehbaren U-Bahn-Schächte können Sie beobachten, wie die Waggons durch den Untergrund rattern. Ein teurer Spaß sind die Untergrund-Bahnen nach wie vor, aber Sie werden feststellen, daß dadurch die Kreuzungen deutlich stärker entlastet werden als in *SimCity 2000*. Wenngleich Straßen und Eisenbahnlinien seit neuestem diagonal verlegt werden dürfen, wird man „richtige" Städte mit *SimCity 3000* nicht hinbekommen; Stadtkerne mit historischem Kern, Fußgängerzonen, mehrspurige Boulevards oder Vergnügungsviertel bleiben ein unerfüllter Wunschtraum.



Und Mulder hatte doch recht: UFOs werden vor allem von Sehenswürdigkeiten magisch angezogen. Ein zerstörerischer Strahl legt die Anlagen in Schutt und Asche. Ärgerlich sind solche Vorkommnisse insbesondere bei teuren Kraftwerken.



Solche Luxusviertel mit astronomischen Grundstückspreisen entstehen meist nur in Gegenden, wo neben viel Grün auch ein Gewässer (möglichst mit Jachthafen) existiert.



Wie schon in SimCity 2000 schießen die Gebäude nicht einfach wie Pilze aus dem Boden; vor allem bei größeren Projekten entstehen zunächst Baustellen.

TESTCENTER — Sim City 3000

DIE GRAFIK

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva TNT *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Direct3D
*2 AGP-Version erst ab Pentium II/333

Unspielbar | Spielbar | Flüssig | Geht nicht

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva TNT *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G200 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i740 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Direct3D
*2 AGP-Version erst ab Pentium II/333

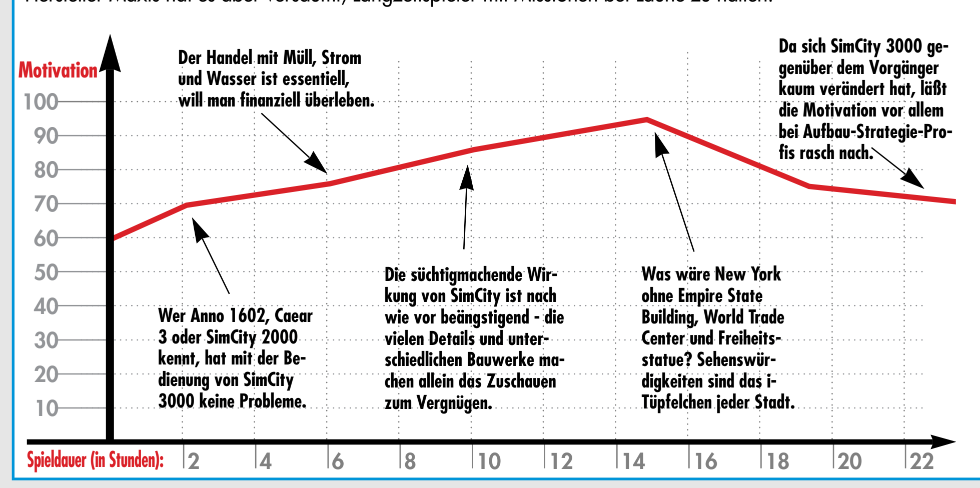
Unspielbar | Spielbar | Flüssig | Geht nicht

IM VERGLEICH

Kriterien	SimCity 3000	SimCity 2000 für Windows
Grafik		
Auflösungen	640x480, 800x600, 1.024x768	640x480, 800x600, 1.024x768
Farbtiefe	65.000 Farben	256 Farben
Perspektiven	4	4
Zoomstufen	5	3
3D-Karten-Unterstützung	Direct3D, Voodoo1, Voodoo2	Nein
Features		
Mehrspieler-Modus	Nein	Nur SimCity 2000-Netzwerk-Edition
Missionen	-	15
Schwierigkeitsstufen	3	3
Spielgeschwindigkeiten	4	4
Gelände-Editor	Nein	Ja
Startzeitpunkt	1900, 1950, 2000	1900, 1950, 2000, 2050
Größe der Karten	Max. 256x256 Felder	Max. 128x128 Felder
Kartengrößen	Miniatur, Klein, Mittel, Groß	Klein, Mittel, Groß
An-/Verkauf von Strom, Wasser und Müll (Handel mit angrenzenden Städten)	Ja	Nein
Katastrophen	5	9
Katastrophen abschaltbar	Ja	Ja
Gebäude		
Anzahl der Gebäude	>350	80
Belohnungen/Spezialgebäude	17	4
Sehenswürdigkeiten	40	-
Zonen	3	3
Bebauungs-Dichten	3	3

DIE MOTIVATIONSKURVE

Bis man alle Gebäude gesehen und verbaut hat, vergeht einige Zeit, in der man blendend unterhalten wird. Hersteller Maxis hat es aber versäumt, Langzeitspieler mit Missionen bei Laune zu halten.



TUNING

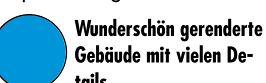
Wie Sie unserer Tabelle entnehmen können, ist *SimCity 3000* auf Rechnern unterhalb der gehobenen Pentiumklasse (ab P 266) mit allen Details kaum spielbar. Hier gibt es zwei simple Tricks, um die Performance des Spiels zu verbessern: In den Optionen sollten Sie festlegen, daß der Verkehr und das Umherwuseln Ihrer Sims erst in der höchsten Zoomstufe dargestellt werden. Die Simulations-Geschwindigkeit ist der zweite Ansatzpunkt. Hier sollten Sie darauf achten, höchstens die Einstellung „Lama" zu aktivieren, da *SimCity 3000* Ihren Rechner mit zunehmender Stadtgröße unweigerlich in die Knie zwingt.

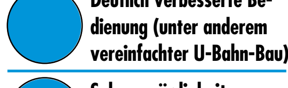
TREIBER/BUGS

Ernsthafte Probleme treten im Zusammenhang mit Voodoo-Treibern auf. Die Städte werden zwar grafisch einwandfrei präsentiert, doch das ruckelige Scrolling und der langsame Grafikaufbau machen *SimCity 3000* selbst auf High-End-Rechnern unspielbar. Wir empfehlen daher dringend, auf die primäre Grafikkarte auszuweichen, da die 3Dfx-Grafik keine erkennbaren Vorteile bringt. Grundsätzlich sollten Sie darauf achten, die neuesten Referenztreiber des Grafikchip-Herstellers zu verwenden, um unerwünschte Inkompatibilitäts-Probleme zu vermeiden. Die Readme-Datei des Spiels gibt Ihnen Auskunft über die empfohlenen Versionsnummern der Treiber.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen.


Wunderschön gerenderte Gebäude mit vielen Details


Deutlich verbesserte Bedienung (unter anderem vereinfachter U-Bahn-Bau)

Sehenswürdigkeiten machen die Städte optisch reizvoller


Kein Gelände-Editor zum Gestalten eigener Karten im Lieferumfang

Im Vergleich zu Caesar 3 und Anno 1602 viel zu geringe Komplexität


Für erfahrene SimCity 2000-Spieler zu wenig neue Features



Der Himmel über Berlin: In der „Flugzeug-Ansicht“ (der höchstmöglichen Zoomstufe) deuten dunkle Wolken auf eine hohe Luftverschmutzung hin.

Grafik zum Bauklötze staunen

Anders als in *SimCity 2000* bekommen Sie beim Drehen der Ansicht nicht nur eine, sondern mehrere Gebäude-Ansichten präsentiert. In den beiden höchsten Zoomstufen erkennen Sie einzelne Fußgänger und können zugucken, wie Autos, Busse und LKWs auf den Straßen hin- und herpendeln und vorbildlich an Kreuzungen stoppen. Die Spiel-Designer haben sich bemüht, das Verkehrssystem realistischer und detaillierter zu simulieren als in *SimCity 2000*, wo viele Faktoren einfach „hochgerechnet“ wurden. Hundertprozentig genau nimmt's aber auch *SimCity 3000* nicht, denn Autobahnen werden beispielsweise selbst dann befahren, wenn noch sämtliche Auffahrten fehlen. Brücken entstehen vollautomatisch, sobald Sie zwei Ufer miteinander verbinden. Mit dem Erreichen bestimmter Einwohnerzahlen werden Ihnen „Belohnungen“ wie eine Bürgermeistervilla, ein Rathaus oder gar eine Statue bewilligt, mit denen Sie zum Nulltarif die umliegende Gegend aufwerten. Später kommen unter anderem Wertpapierbörsen, Gerichtssäle, Golfplätze und Freizeitparks hinzu. Manche Spezial-Bauwerke sind kostenpflichtig und sollten wohlüberlegt sein; so sorgt die Genehmigung eines „Giga-Einkaufscenters“ dafür, daß die umliegenden Gewerbegebiete verwaisen. Um den Städten etwas mehr Pfiff zu verpassen und Metropolen möglichst authentisch nachbauen zu können, darf man zehn von insgesamt 40 verschiedenen Sehenswürdigkeiten auf die Stadt verteilen. Die Freiheitsstatue direkt neben einem Atomkraftwerk, Schloß Neuschwanstein inmitten von Nobelvillen und das Weiße Haus, umgeben von Start- und Landebahnen – in *SimCity 3000* nur eine Angelegenheit weniger Mausklicks.



Wer sich sehr nahe heranzoomt, erkennt sogar Fahrzeuge und einzelne Fußgänger.



Zwecks besserer Übersicht können Sie bestimmte Gebäudetypen ausblenden.

Katastrophen-Alarm

Ein Unglück kommt selten allein – in *SimCity 3000* sind es konkret fünf. Und damit weit weniger als in *SimCity 2000*, denn Flugzeugabstürze, Hollywood-Monster oder Überschwemmungen gehören der Vergangenheit an. Übriggeblieben sind Unruhen, Brände, Tornados, Erdbeben und UFO-Attacken, die zufallsgesteuert ausgelöst werden. Wer von Katastrophen verschont bleiben möchte, schaltet sie einfach ab. Polizei und Feuerwehr rücken im Fall des Falles automatisch aus, können aber auch manuell zum Einsatzort gerufen werden. Über minderschwere Sorgen der Bevölkerung und einschneidende Ereignisse informiert Sie ein Schlagzeilen-Laufband, das die *SimCity 2000*-Zeitungen ersetzt. Zusätzlich stehen Ihnen mehrere Experten beratend zur Seite, deren Ratschläge Sie jederzeit in Anspruch nehmen können. Und schließlich gibt es da noch Antragsteller, die regelmäßig auf der Matte stehen und Sie mit Beschwerden à la „Es gibt zu wenig Schulen“ nerven. Mehr als 40 Verordnungen bringen Ihre Bewohner dazu, sparsamer mit Wasser umzugehen, den Müll zu trennen oder öfter den Bus zu nehmen.

Ohne Netz und doppelten Boden

Ein richtiges Spielziel kennt *SimCity 3000* nicht – außer, man nimmt sich vor, Wanne-Eickel nachzubauen oder die Zwei Millionen-Einwohnergrenze zu durchbrechen. Ansonsten wird stundenlang gebaut, optimiert, abgerissen, eingeebnet und entschärft. Warum Maxis keine einzige Mission mitliefert, bleibt schleierhaft: *SimCity 3000* verkommt dadurch zu einem reinen Städte-Editor, und das, wo sich die neue Müllproblematik und die Kontakte zu den Nachbarstädten ideal für Szenarien à la „Wie versorge ich mein Las Vegas mit Elektrizität und Wasser?“ anbieten würden. Nach dem traurigen Erfolg der *SimCity 2000*-Netzwerk-Edition hat Maxis darauf verzichtet, dem Aufbau-Strategiespiel eine Mehrspieler-Komponente zu verpassen. Als kleine Entschädigung wird der Hersteller regelmäßig Erweiterungs-Gebäude und -Karten auf der offiziellen Website (http://www.simcity-3000.com) anbieten. Die Bauwerke lädt man einfach herunter, kopiert sie ins *SimCity 3000*-Verzeichnis und verbaut sie anschließend. Auch ein „SimCity Building Architect Tool“ wird Maxis den Käufern nachträglich zur Verfügung stellen; die damit kreierten Gebäude lassen sich mit befreundeten *SimCity*-Ingenieuren austauschen.

Petra Maueröder ■

STATEMENT

Normalerweise enden Tests von Nachfolgern mit Sprüchen wie „Wenn Sie den Vorgänger gemocht haben, werden Sie dieses Spiel lieben“. Gilt auch für *SimCity 3000*, aber der erhoffte Meilenstein ist es dann doch nicht geworden – dieselbe isometrische Landschaft, dieselben Zonen, dieselben Probleme. Warum darf ich denn nicht selbst bestimmen, wo das Multiplex-Kino oder der Supermarkt gebaut wird? Wieso kann ich keine „richtigen“ Buslinien einrichten? Mit der Komplexität eines *Anno 1602* oder gar *Caesar 3* (wo sich jedes einzelne Gebäude massiv auf die Umgebung auswirkt) kann es *SimCity 3000* jedenfalls nicht aufnehmen. Besonders erbärmlich finde ich, daß sich die Bauwerke im Lauf der Jahrzehnte optisch überhaupt nicht verändern – die Städte sehen anno 1922 genauso aus wie im Jahr 1985 oder 2310. Wen's nicht weiter stört, daß seit dem vergangenen Jahrtausend im Endeffekt nur Grafik und Steuerung verbessert wurden, dürfte allemal aus dem Häuschen sein: Mit dem neuesten *SimCity* kauft man sich mal wieder einen zuverlässigen Zeitkiller, der einen – einmal angefangen – für Stunden unansprechbar macht.

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 228 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/300, 64 MB RAM, 24xCD-ROM, HD 228 MB

VERGLEICHBAR MIT
SimCity 2000, Caesar 3

RANKING

Aufbaustrategie

Grafik	80%
Sound	85%
Steuerung	85%
Multiplayer	– %
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 80,-

Tomb Raider 3

Guns'n'Roses

Weihnachten 1998 ist vorbei - und nur eine weibliche Person in der westlichen Hemisphäre hat Figur und Gewicht einigermaßen halten können: Lara Croft. Doch das ist nicht das einzige Phänomen, das die Frage aufwirft: Wie macht die das nur? Jedenfalls scheint auch nach der dritten Tomb Raider-Folge Fräulein Crofts „Popularatät" ungebrochen, wie die jüngste PC Games-Umfrage ergeben hat.

Von Lara Croft-Überdruß jedenfalls keine Spur...

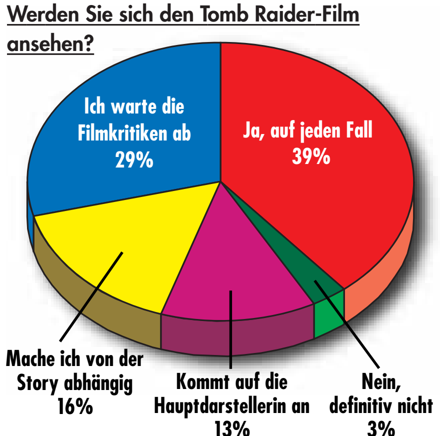


Erstens kommt's anders und zweitens als man denkt: Derweil viele damit gerechnet haben, daß sich angesichts der Lara Croft-Dauerpräsenz in den Medien allmählich „Jetzt reicht's"-Erscheinungen einstellen, hat Eidos Interactive auch mit *Tomb Raider 3* wieder alle bisherigen Verkaufsrekorde gebrochen. Inklusive den Vorbestellungen wurden allein in Deutschland mehr als eine Million Exemplare (PC und PlayStation) an Kaufhäuser, Versandhändler und Softwareläden ausgeliefert. Nach PC Games-Hochrechnungen besitzt Lara Croft damit mindestens 15 Prozent zusätzliche Fans – so hoch ist nämlich der Anteil derjenigen, die sich laut Feedback-Umfrage zum ersten Mal überhaupt ein *Tomb Raider*-Spiel gekauft haben. Eidos Interactive selbst geht von wesentlich mehr „Neuen" aus, weil die Käufer nicht nur aus dem Lager der Profi-Spieler kommen, die naturgemäß den größten Anteil an unserer Umfrage via eingesandtem Fragebogen und Website (http://www.pcgames.de) stellen. Einsätze in Werbespots, unzählige Zeitschriften-Titelmotive und natürlich die Gastrolle im „Männer sind Schweine"-Video der Ärzte machten die Lady nämlich auch außerhalb der Kernzielgruppe zum Megastar. Die Fans halten ihrer Heldin die Treue: Immerhin sind 40 Prozent seit der ersten Folge (erschienen 1996) dabei und haben alle drei Lara Croft-Packungen im Schrank. Dabei hat kaum jemand *Tomb Raider 2* „übersprungen" – wer Teil 1 mochte, hat sich Teil 2 und meist auch noch den dritten Teil gekauft. Unglaubliche 63 Prozent der *Tomb Raider 3*-Besitzer nennen *Tomb Raider 1* (*Director's Cut* mitgerechnet) ihr eigen, woran allerdings Topwares Mega-Compilation *Gold Games 3* beachtlichen Anteil hat. Jeder zweite hat sich *Tomb Raider 3* hauptsächlich deshalb zugelegt, weil er/sie von den Vorgängern begeistert war. Die meisten sind auch mit Teil 3 hochzufrieden, schließlich zücken zwei von drei Befragten eine Spielspaß-Wertung von 85% oder mehr. Egal ob Atmosphäre, Grafik, Steuerung oder Gegnerverhalten – in nahezu allen Disziplinen gab's überwiegend gute und sehr gute Noten. Nur der Schwierigkeitsgrad und die Rätsel erhielten eher mittelprächtige Bewertungen. 76% der Spieler würden das Action-Adventure guten Gewissens an Freunde, Bekannte und Kollegen weiterempfehlen.

Rätselhaft

Eingeschworene Fans sind den Entwicklern von Core Design ausgesprochen dankbar für das Beibehalten der ziemlich einzigartigen Mischung aus Action und Adventure. Dennoch wird Kritik („Abzocke", „Pure Geldschneiderei") laut, wie wenig neue Ideen doch drinstecken. In der Tat sagen zwei Drittel der Befragten: Die Verbesserungen gegenüber dem zweiten Teil sind zu dürftig. Doch die Tendenz weg von reinen Kampfszenen (die auch jeder herkömmliche 3D-Shooter zustande bringt) und hin zu mehr kniffligen Puzzles kommt generell sehr gut an. Viele würden sich allerdings originellere Rätsel wünschen, die nicht nur aus dem Verschieben von Kisten und Steinblöcken, dem Drücken von Schaltern oder dem Umlegen von Hebeln bestehen. Unstrittig ist die Tatsache, daß es die Spiel-Designer mit dem Schwierigkeitsgrad diesmal gehörig übertrie-

Werden Sie sich den Tomb Raider-Film ansehen?

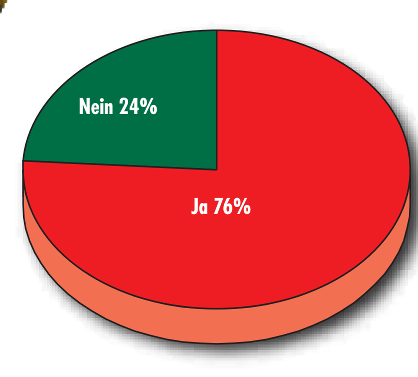




Noch ist nicht geklärt, wer die Hauptrolle im *Tomb Raider*-Film spielt. Doch die Fans freuen sich schon jetzt auf den Streifen.

Würden Sie Tomb Raider 3 weiterempfehlen?

Was man selbst mit Begeisterung spielt, empfiehlt man gerne weiter: Das Action-Adventure fasziniert auch Computerspiele-Abstinenzler.

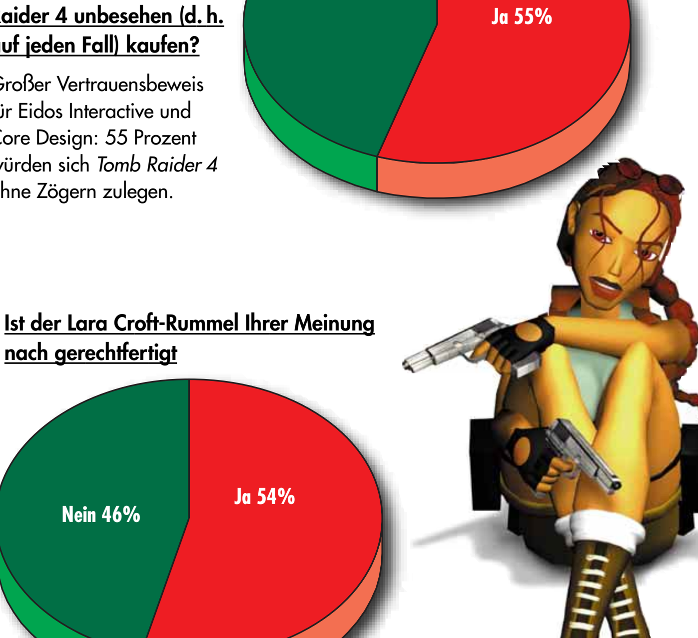


Würden Sie sich Tomb Raider 4 unbesehen (d. h. auf jeden Fall) kaufen?

Nein 45%
Ja 55%

Großer Vertrauensbeweis für Eidos Interactive und Core Design: 55 Prozent würden sich *Tomb Raider 4* ohne Zögern zulegen.

Ist der Lara Croft-Rummel Ihrer Meinung nach gerechtfertigt



Wer in so aufregenden Spielen auftritt, darf auch umschwärmt werden – das meinen immerhin 54 Prozent.

DIE SIEDLER 3

Schiffe, Handel, Priester, Zaubersprüche, direkt steuerbare Soldaten, ein umfangreiches Internet-Angebot – mit dem dritten Teil hat sich viel verändert im *Siedler*-Land. Doch ob wirklich alle neuen Features sinnvoll und spielspaßfördernd sind, darüber wird heftigst debattiert. Ist *Die Siedler 3* wirklich das Maß aller Dinge im Aufbau-Strategie-Genre? Oder bleibt *Anno 1602* der Favorit der PC Games-Leser? Machen Sie mit bei unserer Umfrage und verraten Sie uns Ihre Meinung zu *Die Siedler 3* – es winken wieder dicke Spiele-Überraschungspakete. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie als MS-Word-Datei auf der Cover-CD-ROM.

Volltreffer: Die gerenderten Figuren gehören zu den Highlights von Die Siedler 3.

Wie hat sich der Medien-Rummel auf Ihre Sympathie für Lara Croft ausgewirkt?

Mir geht der Lara Croft-Rummel inzwischen ziemlich auf die Nerven 16%

Ich bin ein größerer Lara Croft-Fan als je zuvor 18%

Meine Sympathien für Lara haben sich im Lauf der Zeit nicht verändert 52%

Nur eine Minderheit empfindet die geballte Präsenz von Lara inzwischen als lästig und übertrieben.

Worin liegt Ihrer Meinung nach das Erfolgsgeheimnis von Lara Croft? (Bitte nur eine Antwort ankreuzen!)

Lara wird lediglich geschickt vermarktet 24%

Ihr Aussehen/ihre körperlichen Reize 40%

Sie ist in jeder Hinsicht „perfekt" 14%

Sie strahlt Charme und Charisma aus 16%

Daß sie als Frau ihren Mann steht 11%

Cleveres Marketing, betörendes Charisma und ein makelloses Äußeres katapultierten Lara in die Charts.

Welche Wertung würden Sie für Tomb Raider 3 vergeben?

Unter 80% 15%

Mehr als 90% 28%

80-84% 19%

85-90% 38%

Ein Ergebnis, das in dieser Deutlichkeit wohl die wenigsten erwartet hätten: *Tomb Raider 3* kassiert Traumwertungen.

Halten Sie die Verbeserungen gegenüber dem zweiten Teil für ausreichend?

Ja 37%

Nein 63%

Die Mehrheit hätte sich weitergehende Neuerungen gewünscht als verbesserte Grafik und neue Schauplätze.



Höchstgebote für Lara in Lebensgröße: Leider sind die Statuen unverkäuflich.

ben haben, was vor allem Gelegenheitsspieler frustriert. „Die Rätsel sind teilweise nur so schwer, weil die Grafik so angelegt ist, daß man Steinblöcke oder Ranken an den Decken schwer oder gar nicht sieht", schimpft ein Spieler.

Rauchende Colts

Was eine richtige Heldin sein will, muß sich auch durch enge Schächte quetschen, kurze Sprints zurücklegen oder sich an Lianen entlanghangeln können. Genau das beherrscht die neuerdings bauchnabelgepiercte Lara seit ihrem dritten Abenteuer zusätzlich zu ihren bisherigen akrobatischen Einlagen. Andere Superstars engagieren für gefährliche Einsätze ein Double, Lara tut's Jackie Chan gleich und macht's lieber selbst. Zusammen mit neuen grafischen Spezial-Effekten, coolen Waffen und kurzweiligen Einlagen mit Kanus und Buggys vermittelt *Tomb Raider 3* den Eindruck, als würde man die Hauptrolle in einem Actionfilm spielen. Herumfliegende Patronenhülsen, Pistolenrauch, Spuren im Schnee, Sonnenstrahlen durchs Blätterwerk – solche kleinen Details sind es, die den Fan in Entzückung versetzen. Die wirklichkeitsgetreue Darstellung von Wasser, Transparenz-Effekte (Feuer, Nebel), der Einsatz von Licht und Schatten, Explosionen und realistisch animierte Gegner (Wachposten, Tiger, Kobras, Hunde) entschädigen für die im Vergleich zu Konkurrenzspielen eher mittelprächtige Grafik-Engine. Nachdem *Tomb Raider 3* auf der Technologie des Vorgängers basiert, hat das Spiel auch



Austeilen und einstecken: Im Ärzte-Video balgt sich Lara mit Farin, Bela und Rod.

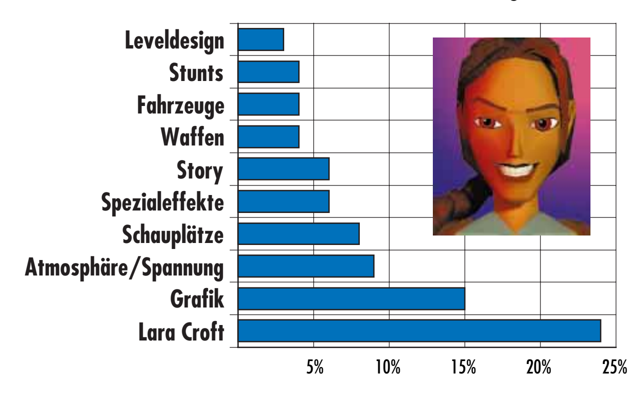
dessen Schwachpunkte geerbt: Die Landschaft wirkt klobig und kantig, die Nahtstellen zwischen den Texturen sind deutlich zu erkennen und die Landschaft besteht aus – Zitat – „Briefmarken-flachen" Bäumen und Sträuchern. Peinlich: die *Tomb Raider*-typischen Darstellungs-Fehler, die zum Beispiel Körperteile in Felsen und Wänden verschwinden lassen. Derartige Clipping-Fehler sind inzwischen kaum noch aus der Serie wegzudenken und gehören genauso dazu wie Laras Zopf – was aber nicht bedeutet, daß sich die Spieler damit abfinden wollen. Daß *Tomb Raider 3* dennoch ein derart breites Publikum begeistert, mag auch daran liegen, daß die Hardware-Anforderungen moderat geblieben sind – schließlich genügt schon eine handelsübliche 3D-Karte, um das Spiel in annehmbarer Geschwindigkeit genießen zu können.

Welche Rolle spielt Lara Croft?

Typische Stichelei von *Tomb Raider*-Hassern: „Die kaufen das Spiel doch eh bloß wegen dieser Tussi." Stimmt! Und die Spieler machen aus ihrer Vorliebe für die starke Vertreterin des vermeintlich schwachen Geschlechts auch überhaupt keinen Hehl. Jeder Vierte bekennt sich ganz offen dazu, daß Lara Croft bei der Kaufentscheidung mitentscheidend war. Lara Croft im Weihnachtsmann-Kostüm, Lara Croft im Swimmingpool, Lara Croft auf der Harley-Davidson, Lara Croft im Bikini am Strand: Wahre Fans können von Laras gerendertem Körperbau einfach nicht genug bekommen – was auch erklärt, warum jeder zweite PC Games-Leser das sechsteilige Lara Croft-Starschnitt-Poster sammelt, das in seiner endgültigen Fassung gigantische 79,2 mal 168 Zentimeter mißt und vielerorts neidische Blicke auf sich ziehen wird. Einzelne Teile verpaßt? Solange der Vorrat reicht, können die entsprechenden Ausgaben beim Le-

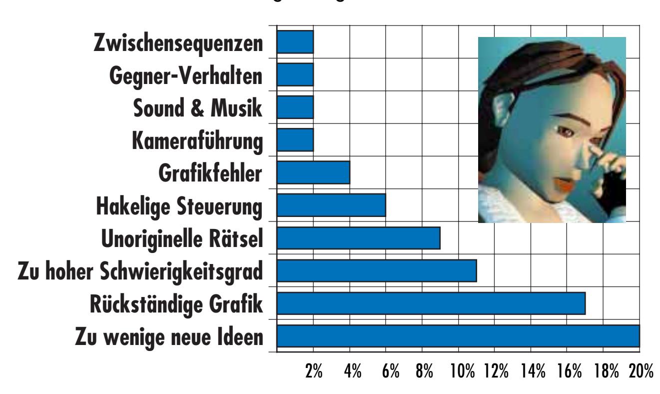
Top 10

Mit deutlichem Abstand führt Lara die Liste der Features an, die *Tomb Raider 3* zum Megahit machen.



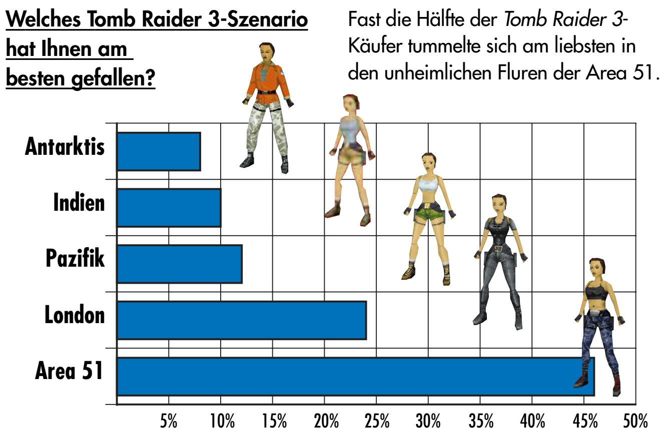
Flop 10

Innovative Spiele sehen anders aus: Das Vakuum an spielerischen Neuerungen sorgte vereinzelt für dezenten Unmut.



Welches Tomb Raider 3-Szenario hat Ihnen am besten gefallen?

Fast die Hälfte der *Tomb Raider 3*-Käufer tummelte sich am liebsten in den unheimlichen Fluren der Area 51.



serservice nachbestellt werden. Derweil läuft die Merchandising-Maschinerie auf vollen Touren; Hunderte von Bestellungen für Uhren, T-Shirts, Rucksäcke, Mauspads, Sonnenbrillen und Baseballcaps trudeln tagtäglich bei Eidos Interactive in Hamburg ein – und das trotz der doch recht stolzen Preise. Unverkäuflich und heißbegehrt sind allerdings die Lara Croft-Vollplastik-Statuen (vgl. PC Games 12/98), von denen der Hersteller einige hundert Exemplare zu Dekorations-Zwecken hat produzieren lassen. Wie erwartet wären etliche Fans bereit, für solch ein handgefertigtes Unikat jeden Preis zu zahlen, wenngleich Eidos-Manager Volker Rieck etwaige Hoffnungen dämpft: „Ein junger Mann aus Berlin hat erst kürzlich 13.000 Mark für solch eine Lara geboten und war am Boden zerstört, als ich ihm gesagt habe, daß es keine mehr gibt und wir an Endverbraucher keine verkaufen können." Kleiner Trost, im wahrsten Sinne des Wortes: die ebenfalls handbemalte, 40 cm hohe, zwei Kilogramm schwere und 70 Mark teure *Tomb Raider*-Statue, die zu den absoluten Rennern im Fanartikel-Angebot von Eidos Interactive gehört und in Deutschland bislang mehr als 20.000 mal verkauft wurde.

Eine verhängnisvolle Affäre?

„Ich fände es nicht schlecht, wenn sich Lara im 4. Teil verlieben würde" – ein robustes männliches Pendant, das beim doch recht ruppigen Lebenswandel der Archäologin mithalten kann, empfinden etliche Umfrageteilnehmer als längst überfällig. Filmhelden wie James Bond oder Indiana Jones hätten doch schließlich auch heftige Affären am „Arbeitsplatz". Lara allein genügt den Spielern offenbar nicht mehr: „Kann Lara denn keine Schwester, Nichte oder Freundin haben?", wird da vorwurfsvoll gefragt. Die weiteren Wünsche für *Tomb Raider 4* stehen unter dem Oberbegriff „Mehr": mehr Schauplätze, mehr Gegner, mehr Waffen, mehr Missionen, mehr Fortbewegungsmittel (Flugzeuge, U-Boote), mehr Stunts, mehr Outfits, mehr Rätsel und nicht zuletzt (wieder) mehr Oberweite. Vergleichsweise selten wird der Wunsch nach einem Mehrspieler-Modus geäußert – nicht zuletzt deshalb, weil sich dadurch zwangsläufig einige Probleme der logischen Art ergeben. Läßt man mehrere Laras gegeneinander kämpfen? Und wenn es doch nur eine pro Netzwerk-Partie gibt: Wer übernimmt ihre Rolle, wer muß den Tiger spielen? Chancen auf eine Umsetzung hat da schon eher eine frei wählbare Kamera-Perspektive. Angeführt wird die Wunschliste von der Forderung nach einer moderneren Grafik-Engine – nichts gegen eine charismatische Hauptdarstellerin mit Ecken und Kanten, aber speziell die Landschaftsgrafik und Gegner sollten zukünftig etwas weniger „blockig" aussehen. Des weiteren wird gefordert, daß sowohl der Schwierigkeitsgrad als auch die Größe der Schauplätze auf ein akzeptables Maß zurückgeschraubt werden. Ein hoher Prozentsatz beschwert sich darüber, daß angesichts der riesigen Levels rasch der Überblick verloren geht („Manchmal vergeht einem echt die Lust, einen Marathonlauf wegen eines versteckten Schalters zurückzulegen."). Kaum umsetzen wird Core Design die vereinzelt gewünschte Ich-Perspektive, weil dadurch der eigentliche Clou an der *Tomb Raider*-Serie verloren gehen würde und die Hauptdarstellerin aus dem Blickfeld des Spielers verschwindet. Zur Diskussion stehen die Abschaffung des automatischen Zielsystems (Auto-Aiming) und die Einführung gerenderter Zwischensequenzen. Egal wie der nächste Teil auch aussehen wird: Schon heute wissen 55 Prozent, daß sie die vierte Auflage keinesfalls verpassen wollen. Vorher erwartet uns noch ein *Director's Cut* zu *Tomb Raider 2*, der – analog zum erfolgreichen ersten Teil – mit zusätzlichen Levels aufgewertet wird. Eine offizielle *Tomb Raider 3*-Zusatz-CD-ROM wird es aller Voraussicht nach nicht geben.

> *„Bloß nicht noch einen Aufguß – oder aber Eidos nennt es dann ‚Großmutters abenteuerliche Reise nach Harrods'"*
> **Meinung eines Tomb Raider 3-Spielers**

Petra Maueröder ■



Auf den Sockel gehoben: Die handbemalte Lara Croft-Statue ziert Tausende von Schreibtischen und Vitrinen.

ARTE-FAKTEN

Und sagen Sie hinterher nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt: Ebenso wie schon bei *Commandos* („Das Elite-Kommando") bietet die Firma Krögersoft auch für *Tomb Raider 3* ein höchst inoffizielles Add-On an. „ARTE-FACTS for Tomb Raider III" (Kostenpunkt: ca. DM 30,-) enthält KEINE neuen Missionen, sondern lediglich eine Sammlung gespeicherter Spielstände, Cheats und Tips & Tricks. PC Games rät: Finger weg!

Insight

Der Lokalisator

Sie amüsieren sich über Manny Calaveras knackigen Akzent, erkennen Guybrush Threepwood sofort am schüchternen Timbre und freuen sich auf die Originalstimme von Indy in Indiana Jones und der Turm von Babel? Dann sollten Sie endlich erfahren, wer Christian Schneider ist. Er sorgte dafür, daß Softgold sich mit erstklassigen deutschen Versionen englischsprachiger Spiele einen hervorragenden Namen machen konnte.



Jahrelang reagierten eingefleischte Spieler mit einem abfälligen „Pfui!" auf deutsche Versionen von Spielen. Eine dumpfe Sprachausgabe, die nach feuchten Kellern und billigen Mikrofonen klang, sowie ungeschulte Sprecher ließen so manches eigentlich gute Produkt zur peinlichen Lachnummer verkommen. Seit Jahren schon zählen die Spiele, die von der Kaarster Firma Softgold eingedeutscht wurden, zu den lobenswerten Ausnahmen. Besonders die Adventures von LucasArts, die mit gepflegtem Sprachwitz glänzen, müssen sich in der deutschen Fassung keinesfalls hinter dem englischen Original verstecken. Einen maßgeblichen Anteil daran hat Christian Schneider, auf dessen Visitenkarte der bescheidene Titel „Voice Production" prangt. Wieso seine Arbeit besser als die der meisten Lokalisierer und warum das Aufnehmen von Sprachsamples alles andere als einfach ist, erfuhren wir in einem ausführlichen Gespräch mit dem ambitionierten „Lokalisator". Das Eindeutschen von Spielen in Text und Sprache heißt im Fachjargon Lokalisierung und kostet bei ansprechender Qualität etliche tausend Mark. Christian Schneider kam dazu wie die Jungfrau zum Kinde, denn zuerst landete er 1994 in der Testabteilung von Softgold, wo er mit ein paar Kollegen neue Spiele auf Fehler abklopfte. Mit seinen 28 Jahren zählt er schon zu den alten Hasen in der Branche; mit einem uralten Videospiel und dem legendären Atari VCS begann seine Spielerkarriere, bevor der Umstieg auf einen Computer erfolgte. „Alle meine Freunde hatten den C64, doch mein Vater hatte sich einen PC von Texas Instruments aufschwatzen lassen, mit dem sich ohne das teure Basic-Modul gar nichts anfangen ließ. Irgendwann war das dann auch nichts mehr und es kam ein Commodore 128, den ich nur im C64-Modus benutzte. Das erste Spiel, das ich mir auf Datasette kaufte, war *Little Computer People*. Es war unglaublich faszinierend, aber eigentlich Schwachsinn – wir wollten das Männchen immer verhungern

lassen. Meine Freunde haben sich dann den Atari ST zugelegt und ich mir den Amiga, mit dem ich sie alle mürbe gemacht habe. Ich habe ihnen immer möglichst bunte Demos mit tollem Soundtrack gezeigt, da sind die vollkommen wild geworden." Spielen im Freien war für Christian vollkommen uninteressant, er zockte lieber mit Freunden am Computer, was sich schließlich auszahlte. Er kam mit vielen Leuten in Kontakt und traf schließlich über den Umweg Abendschule („Ich wollte mein Abi nachmachen und Psychologie studieren.") jemanden von Softgold. Man kam ins Gespräch und Christian erhielt das Angebot, in der Softgold-Testabteilung einzusteigen.

„Einmal stand die offizielle Barbie-Sprecherin mit der Puppe vor dem Mikro, drückte ihr auf den Rücken und es piepste: 'Hallo, Du mußt mich lieb haben'. Ich stand da und dachte: 'Worauf hast Du Dich nur eingelassen?'"

Christian Schneider

1994 waren qualitativ hochwertige deutsche Versionen noch Mangelware, was auch Christian auffiel. „Ich war schon immer sehr kritisch, was die Übersetzung oder die Sprachaufnahmen anging, und habe da auch gerne rumgemäkelt. Irgendwann meinte mal ein Kollege, daß noch jemand fürs Studio gebraucht würde. Das war für *Rebel Assault 2*, für das ich einen kleinen Teil der Aufnahmen machen sollte. Ich habe dann furchtbar angefangen zu schwitzen, konnte nachts nicht mehr schlafen, aber die Jungs vom Studio haben mich an die Hand genommen und geleitet. Ich habe auch Regie geführt und es ist alles gemacht worden, nur nicht das, was ich wollte", meint er grinsend. Offensichtlich lief es nicht so schlecht, wie Christian anfangs noch befürchtete, denn die Arbeiten im Studio häuften sich. „Zuerst waren es vor allem Edutainment-Titel, also Sachen, die nicht die Super-Top-Seller sind. Ich habe sehr viel Glück gehabt – ich habe alle Barbie-Projekte bekommen, die wir gemacht haben", erinnert sich Christian mit einem erzwungenen Grinsen. „Einmal stand die offizielle Barbie-Sprecherin mit der Puppe vor dem Mikro, drückte ihr auf den Rücken und es piepste: `Hallo, Du mußt mich lieb haben.' Ich stand da und dachte: `Worauf hast Du Dich nur eingelassen?' Wir haben das acht Stunden am Tag gemacht und wenn sie mich abends aus dem Studio rausgetragen haben, habe ich nur gehofft, daß vielleicht mal was Richtiges kommt." Was damals noch etwas seicht dahindümpelte, entwickelte sich im Lauf der Monate gewaltig. Die Projekte wurden immer besser und interessanter, bis irgendwann der dritte Teil von *Monkey Island* anstand.

Mit *The Curse of Monkey Island* änderte sich einiges. „In der Firma war das ja immer so was wie der Heilige Gral, alles mußte perfekt und lippensynchron sein. Ich habe mit zwei anderen Leuten die Übersetzung gemacht und mich vor den Aufnahmen zwei Tage in die Firma gesetzt und alles nochmal durchgecheckt, weil ich wollte, daß alles perfekt ist. Da ich *Monkey Island 1* und *2* gespielt hatte, wußte ich ganz genau, was meine Freunde mit mir machen würden, wenn ich den Nachfolger versaue." Christian bezeichnet sich selbst als absoluten Perfektionisten, den selbst technische Widrigkeiten nicht aus dem Konzept bringen. „Irgendwann so um 3 Uhr nachts passierte es einmal: Ich saß vor meiner schönen Datenbank, machte Änderungen ohne Ende und war hundemüde – und auf einmal fällt der Strom aus. Ich saß im Dunkeln und hatte seit vier Stunden nicht mehr abgespeichert... Ich habe dann halt noch mal von vorne angefangen." Am Morgen gingen auch schon die Sprachaufnahmen los, die innerhalb von einer Woche durchgezogen wurden. „Wir haben reingeklotzt wie die Irren. Morgens um acht Uhr rein, nachts um zwei Uhr wieder raus." Kein Wunder bei dem betriebenen Aufwand, denn die begehrten Sprecher wachsen zum einen nicht auf Bäumen, zum anderen mußten alle Termine so abgestimmt werden, daß innerhalb möglichst kurzer Zeit alle benötigten Stimmtalente ins Studio geholt werden konnten. Daß alles gut ging, hört man dem fertigen Produkt auch an, das nicht nur in der PC Games gelobt wurde, sondern auch bei den Spielern dafür sorgte, daß deutsche Versionen endlich ernst genommen werden – wenn sie gut gemacht sind. Nach *Monkey Island* folgten einige weniger prominente Projekte, darunter *Stratosphere* oder kleinere Titel von LucasArts wie *Behind the Magic*, bis im vergangenen Jahr mit *Grim Fandango* die nächste große Herausforderung folgte. Anhand der Drehbücher und erster Tonbänder mit den Stimmen der englischen Hauptdarsteller bereitete Christian die Aufnahmen für die deutsche Version vor. „Als ich die Stimme von Manny hörte, war mir sofort klar, daß dafür nur Tommy Piper in Frage kam. Ich hatte keine Ahnung, wie ich das durchkriegen sollte, und bin dann durchs Gebäude gerannt und habe versucht, unseren Entwicklungsleiter in einer guten Stimmung zu packen. Es ging durch und der Rest war ziemlich einfach. Wir haben in der Umgebung von Düsseldorf einen sehr guten Sprecher-Pool, von denen einige auch mit uns mitgewachsen sind. Die hatten anfangs zwar noch Probleme, sich in die Rollen einzufinden, aber mittlerweile geht das super. Wir haben zum Beispiel am Schluß mit dem Sprecher von Guybrush 150 Takes in einer Stunde geschafft, das sind 150 größere und kleine Satzbrocken. Er hat nachher selber geglaubt, er wäre Guybrush." Um diese Leistung zu vollbringen, hat sich der arme Sprecher mehr als fünf Liter Wasser hinter die Binde gekippt, um die Stimme zu behalten. „Er hat dadurch angefangen, zu glucksen. Immer wenn er sich bewegte, hörte man das Wasser im Bauch. Wir haben das Mikro so stark aufgedreht, daß man alles hört. Wir wollen eine möglichst gute Qualität, da wir die Samples fürs Spiel runterrechnen müssen. Jeder kleine Schmatzer wird daher von uns einzeln entfernt, da man das sonst im Spiel hören würde." Wer bisher noch dachte, für die Sprachaufnahmen reiche eine Soundblaster-Karte und das mitgelieferte Mikro, sieht sich ge-

„Als ich die Stimme von Manny hörte, war mir sofort klar, daß dafür nur Tommy Piper in Frage kam."

Christian Schneider





täuscht. Softgold verwenden in den G&G Tonstudios sündhaft teure Technik, um das Sprachmaterial auf einen möglichst hohen Level zu trimmen.

„Wenn ich noch einen Fehler höre, dann muß der raus. Auch wenn es 3 Uhr nachts ist...“
Christian Schneider

Nur gute Technik und geschulte Sprecher alleine machen aber noch lange keine gelungene deutsche Version. Fehler können angesichts des enormen Zeitdrucks zwar passieren, doch gönnt sich Christian dank seiner gnadenlosen Selbstkritik keine Pannen. „Selbst wenn alle sagen, daß eine Szene super geworden ist, reicht mir das nicht. Wenn ich noch einen Fehler höre, dann muß der raus. Auch wenn es 3 Uhr nachts ist...“, erklärt Christian. Sind die Aufnahmen endlich zur Zufriedenheit aller im Kasten, werden die gesammelten Samples entsprechend beschriftet und zu den Programmierern geschickt, um in die deutsche Version eingebaut zu werden. Was sich bislang gar nicht mal so kompliziert anhört, ist in Wahrheit eine strapaziöse Tüftelei. „Die Sprache muß ja lippensynchron sein“, erklärt Christian. „Daher machen wir zuerst eine Rohübersetzung des englischen Textes, die dann für die Lippenbewegungen umgearbeitet wird. Es geht ja nicht, daß die Figur ein „O“ formt und an der Stelle ein „T“ zu hören ist.“ Bei *Grim Fandango* kam noch erschwerend hinzu, daß das Adventure mit etlichen Wortspielen vollgepackt war, die nur mit Mühe ins Deutsche übersetzt werden konnten. „Ein kleines Beispiel ist die Abkürzung DOD, die im Englischen ‘Department of Death’ bedeutet. Für die deutsche Version haben wir nach langem Überlegen die ‘Dienststelle offizieller Diplom-Senser’ daraus gemacht.“ Die Mühe hat sich gelohnt, denn *Grim Fandango* zählt zweifellos zu den am besten übersetzten Titeln. Christians Erfahrung mit Spielen und sein unbändiger Drang zum Perfektionismus helfen da natürlich mit. „Mit einem Übersetzungsbüro wäre das unmöglich. Die haben noch nie gespielt und können sich gar nicht vorstellen, was man zum Beispiel alles mit Katzen in einem Adventure anstellen kann“, lacht er.



Aufgrund von Christians Erfahrung ist es ihm möglich, den Charakteren in einem Spiel den Touch zu geben, den die deutschen Spieler erwarten. Ein gutes Beispiel ist *Monkey Island 3*, bei dem der deutsche Guybrush sich vom englischen Original unterscheidet. „Ich finde, daß der deutsche besser und flippiger geworden ist“, findet Christian. „Der englische ist trockener und etwas zu langweilig für meinen Geschmack.“ Die Arbeit von Softgold gefällt den ansonsten sehr pingeligen Machern bei LucasArts so gut, daß diese sich nicht mehr großartig in die Lokalisierung einmischen. „Die wollen nur hören, wie unsere Sprecher klingen, ansonsten haben wir freie Hand“, erklärt Christian. „Wir versuchen grundsätzlich, die Figuren etwas flippiger und sympathischer zu machen, soweit es uns erlaubt ist.“ Das motiviert auch die Sprecher, die sich freuen, mal etwas Ausgefalleneres zu machen. „Wir haben dem Tommy Piper ein paar Cutscenes von *Grim Fandango* gezeigt – der wäre fast aus den Schuhen gefallen. Der war völlig begeistert und hat gemeint: ‘Für sowas würde ich ja glatt ins Kino gehen!’“, schwärmt Christian. Seine Aufgabe im Studio ist nicht nur das Überwachen der Sprachaufnahmen, sondern auch, für die nötige lockere Stimmung und Motivation zu sorgen. Angesichts der harten, mehrstündigen Sitzungen ginge es gar nicht anders. „Die Sprecher sehen nicht die Figuren, die sie verkörpern. Ich muß also dafür sorgen, daß sie sich in diesen unsichtbaren Charakter hineinversetzen können“, erklärt Christian. „Wenn die Leute stundenlag mit einem Zettel in der Hand vor dem Mikro stehen und den selben Satz wieder und immer wieder sprechen, ist es wichtig, daß sie nicht anfangen, genervt zu sein.“ Echte Schnitzer gab es trotz aller Hektik noch nicht, das will sich der Perfektionist Christian auch nicht leisten. „Ich kann nachts vor den Aufnahmen nicht schlafen und werde da völlig hektisch. Ich überprüfe lieber alles zehnmal, als einen Fehler zu machen.“ Kleine Pannen, sogenannte Outtakes, gibt es während der Aufnahmen natürlich trotzdem, doch werden diese gleich erkannt und ausgebügelt. „Eine der lustigsten Geschichten passierte bei *Grim Fandango* mit dem Sprecher des Revolutionsführers, als während einer Aufnahme sein Handy klingelte. Er hat einfach in der selben Stimmlage und mit dem spanischen Akzent weitergesprochen, also klang das so wie ‘Manny, ich muß Dir sagen... klingeling... ich Idiot habe vergessen, mein Handy auszuschalten.’“ Mit Spannung erwartet wird die Lokalisierung von *Indiana Jones und der Turm von Babel* (neuer Termin: September 1999), mit der Christian sogar seine Arbeit an *Grim Fandango* übertreffen möchte. Während die Amerikaner für die englische Version aus lizenzrechtlichen Gründen auf die Stimme von Harrison Ford verzichten müssen (wir berichteten), konnte er für Deutschland aus dem Vollen schöpfen. Mit Wolfgang Pampel stand für die Hauptrolle immerhin der offizielle Sprecher von Harrison Ford vor dem Mikrofon und sogar die Rollen der russischen Gegner von Indy wurden in den G&G Tonstudios überarbeitet. „Ursprünglich wurden die von Amerikanern auf Russisch gesprochen. Ich habe einen Bekannten von mir angerufen, der Russisch kann, und der hat im Studio aufgepaßt, ob die Sachen auch stimmen. Er hat einige Sätze verbessert, so daß wir jetzt richtiges Russisch haben, obwohl keiner unserer Sprecher Russisch konnte. Aber es klingt so echt, daß es schon fast weh tut!“ Christians Ziel ist, daß die Spieler lieber auf die deutsche Version warten, als sich die englische zu kaufen. Daher zerbricht er sich ständig den Kopf, welche Sprecher bei den Spieler gut ankommen könnten, welche schon zu oft verwendet wurden oder was noch verbessert werden könnte. Wer ihm dabei helfen will, kann eine eMail mit Lob oder Kritik an folgende Adresse schicken: **lokalisator@pcgames.de**.

„Wir haben dem Tommy Piper ein paar Cutscenes von Grim Fandango gezeigt – der wäre fast aus den Schuhen gefallen.“
Christian Schneider

Florian Stangl ■





LIONHEAD

Steve Jacksons Tagebuch, Jahresrückblick

Gruppenexzesse

Das Jahr 1999 hat begonnen. Mit ihm hielt eine bislang völlig unbekannte Hektik und Unruhe Einzug in den Lionhead Studios – eine Nervosität, die sich spontan während des Weihnachtsurlaubs entwickelt hatte. Schließlich ist 1999 das Jahr, in dem mit Black & White unser erstes Spiel fertig werden soll. Der Gedanke an den tatsächlichen Release des Programms, an dem wir nun seit 18 Monaten arbeiten, erschreckt uns zu Tode.

Im letzten Jahr haben wir Unglaubliches erreicht. Anfangs arbeiteten wir noch in einem winzigen Büro in Peter Molyneux' Haus, jetzt haben wir luxuriöse Großraumbüros im Research Park von Surrey. Vor einem Jahr war praktisch nichts von dem Spiel zu sehen – eine würfelförmige Kreatur, die auf einer Drahtgitterlandschaft umherrutschte. Aber nun haben wir voll bewegliche Spielfiguren, die durch wunderschöne Landschaften und Dörfer stapfen und Dorfbewohner oder Tiere aufheben, um sie zu essen oder über ihre Schulter zu werfen. Seit kurzem schwingen sogar die Haare der Kreaturen all ihren Kopfbewegungen entsprechend. Während des letzten Jahres wuchs das Team von acht auf 17 Mitarbeiter an. Fünf Grafiker, zwei Engine-Programmierer, fünf Spielprogrammierer und ein Musiker bilden das Kernteam. Diese bunte Truppe setzt sich aus den verschiedensten Typen zusammen. In ihren vorherigen Leben waren unsere Mitarbeiter Rockmusiker, Diskjockey, Strumpfhosen-Model, Cambridge-Absolvent, Vegetarier, schwul oder Motorrad-Kurier. Egal welches Talent man gerade benötigt: Einer unserer Mitarbeiter hat es. Trotz allem stimmt die Chemie in unserem Team. Es gibt keine Gruppen innerhalb der Mannschaft und wenn einer vorschlägt, nach der Arbeit noch in eine Kneipe zu gehen, kommen alle mit. Und auf der beruflichen Ebene respektiert jeder die Fertigkeiten der anderen. Als ob die Expansion um 112 Prozent nicht genug gewesen wäre, richteten wir auch noch unsere ersten beiden „Satellite Teams" ein. Schon zu Beginn erhielt Lionhead zahlreiche Anfragen, ob wir an Spielideen interessiert seien oder ob wir uns an der Finanzierung neuer Projekte beteiligen wollten. Die Antwort auf beide Fragen konnte nur „Nein" lauten. Schließlich haben wir mit unserem eigenen Spiel genügend Mühe – die Arbeit anderer Leute wollten wir uns nicht auch noch aufbürden. Aber Peter kann einfach nicht „Nein" sagen. Er lud die Leute immer wieder zu uns ein und diskutierte mit ihnen zwei bis drei Stunden über ihre Ideen. Zu meinem wachsenden Ärger verschlangen diese Treffen immer mehr seiner wertvollen Arbeitszeit. Und keines der Treffen führte jemals zu einem Ergebnis. Aber immerhin waren sie ausschlaggebend für die Einrichtung des Lionhead Satellite Programs. Lionhead hat sich eine goldene Regel gesetzt, die das Wachstum der Firma in Grenzen hält: Wir werden niemals mehr als 20 bis 25 Mitarbeiter haben. Oberhalb dieser Grenze geht der Teamgeist verloren und die kollegiale Arbeitsatmosphäre bricht zusammen. Mit 25 Angestellten kann Lionhead aber stets nur an einem einzigen Spiel arbeiten. Das bedeutet, daß nur alle zwei Jahre ein neues Spiel erscheinen würde. Ein deprimierender Gedanke.

Die Idee, die dem Satellite Program zugrunde liegt, ist einfach. Mark Webley und ich überlegten uns eine faire Methode, wie wir außenstehende Entwicklergruppen unter das Dach von Lionhead bringen können. Wir versorgen die geeigneten Gruppen (starke Teams mit originellen Spielideen) mit all der Hilfe und Erfahrung, die sie für die Erstellung ihrer Spiele benötigen. Diese „Satelliten" bringen im Gegenzug den notwendigen Enthusiasmus mit, um das Spielprojekt auch voranzutreiben. Vor allem aber bleiben sie unabhängig und werden keine Angestellten von Lionhead. Darüber hinaus erhält Lionhead einen geringen Anteil an eventuellen Gewinnen der Satellites. Falls sich dieses Programm bewährt, könnte die Lionhead-Gruppe alle sechs Monate ein Spiel





Peter Molyneux veranstaltete anläßlich seiner Weihnachtsfeier eine Art „Flaschendrehen", das für jeden Teilnehmer Strafen vorsah. Während der Dungeon Keeper-Erfinder vollbekleidet im Swimmingpool landete (oberes Bild), erwischte es Grafiker Andy Bass noch schlimmer: Er mußte eine Stunde lang mit dieser Brille herumlaufen (Bild unten).

veröffentlichen, nicht nur alle zwei Jahre wie im Augenblick. Das Satellite Program sprach sich in der Branche schnell herum. Nicht nur bei Entwicklern – eine neuartige Methode, ein Produkt bekannt zu machen, findet schließlich immer Anklang –, sondern auch bei den Vertrieben. Zahlreiche Gesellschaften haben sich überaus begeistert zu dem Satellite Program geäußert und stehen als potentielle Vertriebspartner zur Verfügung. Im Augenblick existieren zwei Satellites, Big Blue Box Studios und Intrepid Developments. Gleich zu Beginn des Jahres 1999 wollen wir deren Verträge unter Dach und Fach bringen. In einem zukünftigen Tagebuchartikel werde ich mich mit diesen Teams und deren Spielideen eingehend beschäftigen.

Steve Jackson ■



Die aktuelle Version der Grafik-Engine berechnet abhängig von den Bewegungen der Kreaturen die Reaktion jedes einzelnen Haares. Die Gebäude und Landschaften wurden aus einer alten Version entnommen.

HARDWARE & ZUBEHÖR

Thilo Bayer arbeitet nebenbei im Kartellamt

Der Zusammenschluß zwischen 3Dfx und STB hat für hitzige Diskussionen gesorgt. Wenn ein Grafikchip-Entwickler einen Grafikkarten- bzw. Mainboard-Bauer aufkauft, so hat dies fühlbare Auswirkungen auf die Marktsituation. So wird die Zahl der V3-Anbieter überschaubar bleiben. Neben STB soll nach aktuellem Stand nur Quantum 3D V3-Chips bekommen. Dieser Umstand birgt für Anbieter und Nachfrager Chancen und Risiken. Der Käufer wird nicht mehr mit einer unübersichtlichen Anbieterzahl und einer undurchsichtigen Treiberpolitik bei Voodoo-Karten konfrontiert. Andererseits wird er auch nicht von Preiskämpfen profitieren können, die zwischen Voodoo-Anbietern stattfanden. 3Dfx hingegen kann sich auf wenige Chip-Abnehmer konzentrieren und nach dem Vorbild von ATI und Matrox in Personalunion Chips und Platinen produzieren. Dadurch wird die Firma eher in der Lage sein, die gewünschten Chip-Mengen zu produzieren. Frühere 3Dfx-Bekenner wie Guillemot oder Diamond schauen hingegen in die Röhre. Spätestens im Sommer wird sich zeigen, ob 3Dfx ein kluger Schachzug gelungen ist.

Frag Master

Achslastiger 3D-Prügelknabe

Mit dem Frag Master will Thrustmaster den typischen 3D-Actionspieler ansprechen und ihm ein Einzelwerkzeug an die Hand geben. Anstatt mit Keyboard und Maus auf die 3D-beschleunigte Pirsch zu gehen, soll der Anwender mit den vier Achsen des Frag Masters auskommen. Der Beidhänder vereint insgesamt 10 Funktionsknöpfe auf seinem Hufeisen-Design, die ein schnelles Auslösen so überlebensnotwendiger Funktionen wie Drehen, Ausweichen und Waffen wechseln ermöglichen. Der Frag Master geht in Deutschland für 149,- Mark an den Start, das Software-Bundle steht angesichts der Indizierungsgefahr des geplanten Spieletitels bisher noch nicht fest.

Info: Thrustmaster, 08161-871093 (www.frag-master.com)

Die Daumen-Tasten sind extra groß ausgefallen, um dem dicken Fingerwerkzeug des Spielers gerecht zu werden.

Die acht normalen Feuerknöpfe erlauben umfangreiche Funktionsbelegungen.

Mit insgesamt vier Richtungsachsen ist der Hufeisen-Knüppel des Frag Masters reichlich ausgestattet.

IntelliMouse Pro

Die Rückkehr der Mausketiere

Mit der IntelliMouse Pro serviert Microsoft nun das Prunkstück seiner Maus-Familie. Für 120,- Mark geht der ambitionierte Rechtshänder dabei in die Mausefalle. Intelli-typisch verfügt der Nager-Neuzugang über ein Drehrad, das in seiner Grundfunktion zum Scrollen in Word, Excel oder im Internet Explorer verwendet wird. Durch die Kombination mit SHIFT- oder STRG-Taste sind weitere Funktionen bequem per Maus zu erledigen. Einen Komfort-Bonus kann das Mäuschen durch die ergonomische Bauform und die seitlich angebrachten Gummi-Spoiler verzeichnen. Die mitgelieferte IntelliPoint-Software erlaubt zusätzlich vielfältige Einstellmöglichkeiten.

Info: Microsoft, 0180-5251199 (www.microsoft.de)

Der dicke Nager von Microsoft ist der neue Bolide unter den Intelli-Mäusen.

Rockfire Joysticks

Ritterliches aus Taiwan

Der Halberd Knight ist ein 4 Tasten-Joystick mit Gashebel und alternativ Z-Achse bzw. Ruderkontrolle. Zwei zusätzliche Hat-Switches lassen sich per Software konfigurieren. Über ein eigenes Verbindungskabel zur Tastatur lassen sich im Nachhinein noch andere Rockfire-Joysticks anschließen. Das USB-Nest ermöglicht den Anschluß eines Gameport-Controllers an den USB-Port. Per Schalter können vier Joystick-Modi eingestellt werden (z. B. CH- oder Thrustmaster-Modus). Rockfires Halberd Knight wird um die 140,- Mark kosten, der USB-Adapter knapp die Hälfte.

Info: GoldenGate, 02353-912391 (www.rockfire.com.tw)



Der Halberd Knight bietet neben einem üppigen Knopf-Sortiment auch eine Multiplayer-Option durch die optionale Keyboard-Connection.

CPUs von AMD und Intel

Neuzugänge auf dem Prozessormarkt



Die neuen Celeron-Prozessoren werden mit 366 und 400 MHz getaktet und einen neuen CPU-Sockel-Standard setzen: Socket 370. Er ist nicht zu Sockel 7 oder Slot 1 kompatibel und erfordert ein neues (kostengünstiges) Motherboard. Notfalls sollen die flotten Celerons aber über einen Zwischensockel auf einem Slot 1-Board laufen. Eine weitere Neuerscheinung betrifft den Pentium II-Enhanced, der auch unter dem Codenamen „Dixon" bekannt ist. Er verfügt über einen integrierten Level 2-Cache von 256 KByte, der mit vollem Prozessortakt läuft. Damit dürfte er gleichgetakteten Pentium II-CPUs, deren L2-Cache von 512 KByte nur mit halbem CPU-Takt angesteuert wird, die 3D-Schau stehlen. Ab März wird der Pentium III – Codename „Katmai" – mit anfänglich 450 MHz für neue Geschwindigkeits-Höhenflüge sorgen.
Info: Intel (www.intel.de)

AMD AMD wird neben neuen Versionen des K6-2 (366, 380 und 400 MHz) auch bald den K6-3 präsentieren. Er wird definitiv das letzte CPU-Produkt auf Sockel 7-Basis darstellen und per BIOS-Update auf vorhandenen Mainboards mit 100 MHz Bustakt lauffähig sein. Der integrierte L2-Cache wird wie beim PII-Enhanced mit vollem Prozessortakt arbeiten. Außerdem wird er den Motherboard-Cache als L3-Cache benutzen können. Bisherige K6-2 sind bei der Ansteuerung ihres L2-Caches auf den externen Takt des Motherboards (max. 100 MHz) beschränkt.
Info: AMD (www.amd.com/germany)



Race Leader Force Feedback

Detailverbesserung



Das Race Leader-Kraftpaket von Guillemot ist nun in einer verbesserten Neuauflage erhältlich.

Das bereits getestete Race Leader FF-Lenkrad von Guillemot (PCG 12/98) erfährt in der Neuauflage einige Detailverbesserungen. So wurden unter anderem die mageren Pedale komplett überarbeitet. Außerdem hat man sich auch der Befestigung des Lenkrades angenommen. Die Schraubzwingen halten nun besser und sind leichter zu befestigen. Die neuere Version erkennen Sie am veränderten Aussehen der Pedale. Guillemots Kraftrad-Beitrag gibt es ab sofort für 289,- Mark im Handel.
Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)

TELEGRAMM

+++ 3Dfx hat Anfang Dezember überraschend die Fusion mit STB bekanntgegeben (siehe Kolumne). Der Grund für den Zusammenschluß ist in dem Bestreben von 3Dfx zu sehen, im Komplettsystem-Markt Fuß zu fassen. STB wird dabei als Hauptanbieter der kommenden Voodoo3-Generation fungieren. Riva-basierende Karten werden zwar weiterhin treiberseitig betreut (siehe Heft-CD), neue Grafikplatinen auf Riva-Basis wird es jedoch definitiv nicht mehr von STB geben. **Info: www.3dfx.com, www.stb.com** +++ Aztech wird ab Februar sein neues PCI-Sound-Flaggschiff veröffentlichen. Die PCI Galaxy Pro verfügt über zwei Lautsprecher-Ausgänge, versteht DirectSound3D und EAX und soll Echtzeiteffekte beherrschen. Mit knapp 200,- Mark Startkosten will Aztech einen ernstzunehmenden Konkurrenten zur SB Live! auf den Markt bringen. **Info: Aztech, 06145-9524-40 (www.aztech.co.uk)** +++ STB bugsiert seine ursprünglich nur für den Komplett-PC-Markt gedachte Banshee-Karte Lightspeed 3300 nun für 250,- Mark auf den Endkunden-Markt. Mit 16 MB SGRAM gehört der Kombikünstler zu den wenigen Voodoo Banshee-Platinen mit hochwertigerem Speicher. **Info: STB, 089-42080 (www.stb.com)** +++ Win98-Besitzer mit Internet sollten sich unbedingt auf die Update-Seite loggen. Neben Patches gibt es dort das offizielle DirectX 6-Update. **Info: www.microsoft.com** +++



Der große USB-Lauscherangriff: Microsoft Digital Sound System 80

Zukunftsmusik

Nach dem Controller-Genre will Microsoft nun auch den Lautsprechermarkt aufräumen. Zu diesem Zweck gibt der Software-Riese mit dem Digital Sound System 80 ein klangstarkes Debüt in der Boxen-Hitparade. Ob es für eine Platin-Platte reicht, ermittelte die Hardware-Redaktion in einer ausführlichen Hör-Session.

Wenn es nach dem Willen von Microsoft und der USB-Interessengemeinschaft geht, dann benötigt der PC-Anwender bald keine Soundkarte mehr. Das Zauberwort heißt USB (Universal Serial Bus). Man nehme USB-Lautsprecher, schließe diese an den Rechner an und schon gehören altertümliche Krawallmacher auf Platinenbasis der Vergangenheit an. Ob die Prozedur wirklich so einfach ist, überprüfen wir mit dem brandneuen Subwoofer-System DSS 80 von Microsoft (0180-5251199, www.microsoft.com/hardware).

Am linken Lautsprecher befinden sich Bedienelemente für Stummschaltung und Lautstärkesteuerung.

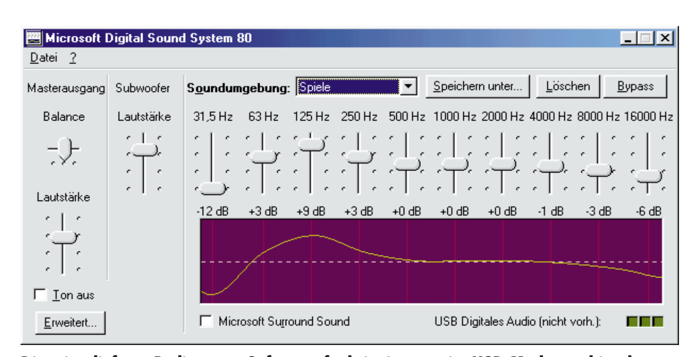
Der mächtige Subwoofer stellt die Audio-Zentrale dar und sollte auf dem Fußboden plaziert werden.

Mit 16 Watt pro Satellit können Sie weit mehr als die eigenen vier Wände beschallen.

Die eigentlichen Baß-Membranen befinden sich an der Unterseite des Subwoofers und werden durch Gitter geschützt.

Aufbauarbeit

Im Microsoft-Paket befindet sich eine Subwoofer-Kiste mit fetten 44 Watt Effektivleistung sowie zwei Lautsprecher mit je 16 Watt. Microsoft-typisch ist die Brüllwürfel-Anlage in Schwarz gehalten und glänzt wie die SideWinder-Reihe mit einem anspruchsvollen Design. Die Installation der Klangkandidaten ist dabei auf zwei Arten möglich: entweder konventionell als analoges Aktivlautsprecher-System oder als digitale USB-Boxen. Analog bedeutet hier, daß die Soundkarte die digitalen Sounddaten in analoge Signale umwandelt und dann an die Boxen weiterleitet. Durch die Verwendung von USB-Boxen wird die Soundkarte übergangen, so daß die digitalen Daten erst im Lautsprecher in hörbare Klänge transformiert werden. Um das DSS 80 als USB-Gerät zu nutzen, müssen jedoch vielfältige Voraussetzungen erfüllt werden. Die wichtigsten Merkmale sind Win98 sowie ein USB-Motherboard. Um auch digitale Klänge im CD-Audio-Format über die USB-Würfel genießen zu können, benötigen Sie dazu ein CD-/DVD-ROM mit PC 98-Spezifikation. Von vier Scheibendrehern in unserem Labor konnten nur zwei diese Hürde nehmen.



Die mitgelieferte Bedienungs-Software funktioniert nur im USB-Modus und ist der Garant für umfangreiche Veränderungen des Klangbildes.

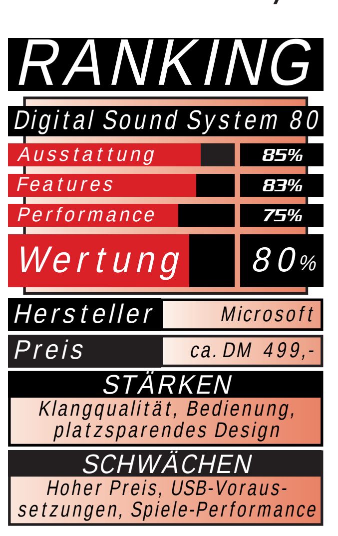
Studio-Atmosphäre

Obwohl das DSS 80 auch im Analog-Betrieb sehr gute Klangqualitäten entwickelt, ist der Preis von knapp 500,- Mark erst im USB-Modus wirklich gerechtfertigt. Dann steht dem Anwender ein 10 Band-Equalizer zur Verfügung, der sehr feine Veränderungen des Klangverhaltens in Hoch- und Tiefonbereichen ermöglicht. Außerdem kann per Knopfdruck eine Surround-Option aktiviert werden, die in Spielen für einen halbwegs realistischen 3D-Sound sorgt. USB-üblich können Lautstärke und Stummschaltung per Maus geregelt werden. In unserem Praxistest mußte sich das DSS 80 die Audio-Abteilung mit einer SB AWE 64 teilen. Der Wechsel zwischen den beiden Instrumenten war problemlos über die Multimedia-Verwaltung möglich. Der Software-MIDI von Microsoft musizierte dabei gar nicht mal schlecht und ließ so manchen FM-Piepser alt aussehen.

Live-Konzert

Die problemlose Installation und die gut gemachte Demo-CD sorgten zunächst einmal für Audio-Euphorie. Dank der DSS-Software wurde die Wiedergabe von Wave- und MIDI-Dateien sowie Audio-CDs zum grandiosen Klangspektakel. In der Spiele-Praxis zeigte sich das Microsoft-Geschöpf aber eher zwiespältig. Grundsätzlich ist das DSS nur in der Lage, DirectSound-Daten beschleunigt wiederzugeben – mit DS3D oder A3D kann es nichts anfangen. *Motorhead* (Gremlin) erkannte diesen Umstand korrekt und überzeugte durch eine sehr gute Klangkulisse. *Incoming* (Rage) hingegen versuchte, DS3D-Ströme durch die Boxen zu pressen. Das Ergebnis war ein grausiges Knisterkonzert. Erzwingt man per Startparameter die reine DirectSound-Beschleunigung, stimmt auch hier das Audioergebnis. In beiden Spielen lag die Performance aber um 25% unter der AWE 64, was High-End-Zocker kaum akzeptieren dürften. Spiele im DOS-Fenster blieben im USB-Modus ebenfalls außen vor. Insgesamt stellt das DSS ein hochwertiges Lautsprechersystem mit sehr gutem Subwoofer und glasklaren Satelliten dar, dessen USB-Option für ernsthafte Spieler vorerst kaum in Frage kommt.

Thilo Bayer ■



RANKING

Digital Sound System 80	
Ausstattung	85%
Features	83%
Performance	75%
Wertung	80%
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 499,-

STÄRKEN
Klangqualität, Bedienung, platzsparendes Design

SCHWÄCHEN
Hoher Preis, USB-Voraussetzungen, Spiele-Performance

Knüppeldick: Brandneue Controller beim Grifftest

Spiele-Dirigenten

Ohne ein passendes Eingabegerät ist selbst das heißeste Spiel nur die Hälfte wert. Rennspiel-Fans werden sich deshalb über einen neuen FF-Lenker freuen, während sich preisbewußte Zocker dem Pad von Saitek oder dem Top Gun Platinum zuwenden. Der GC Multiport ist hingegen der Knüppel-Umschalter schlechthin.

THRUSTMASTER TOP GUN PLATINUM



Die Neuauflage des Tom Cruise-Gedächtnisknüppels (siehe PCG 6/98) geht für 89,- Mark an den Start. Thrustmaster (08161-871093) hat sich mit dem Top Gun Platinum auf seine Tugenden besonnen und ein standhaftes Fliegerwerkzeug für aufstrebende Piloten entwickelt. Neben dem extrem stabilen Fundament und dem großzügig dimensionierten Schubrad fällt auch die zweckmäßige Form des Controller-Griffes positiv auf. Auch der Grundwiderstand und die Erreichbarkeit der Knöpfe sind durchaus annehmbar. Mit dem Pro Panel erhält der potentielle Käufer eine gute Alternative zur Standard-Kalibrierungssoftware von Windows. Inhaber zu groß geratener Spielepranken werden mit dem putzigen Stick jedoch kaum glücklich. Außerdem wirkt das Auslösen der Knöpfe auf Dauer extrem blasenfördernd. Insgesamt erhalten Flugschüler einen mit Ruder und Pedalen ausbaufähigen Stick, der ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis aufweist.

RANKING	
Ausstattung	78%
Features	78%
Performance	81%
Wertung	80%

STÄRKEN: Stabilität, Verarbeitung

SCHWÄCHEN: Knopf-Konstruktion

SAITEK X6 33M



Mit dem X6-33M hat Saitek (089-54612710) ein preisgünstiges Multifunktions-Pad (49,- Mark) im Angebot, das der Tradition innovativer Controller-Namensgebungen folgt. Die klobige Konstruktion wirkt auf den ersten Blick abschreckend und weicht von den Ergonomie-Studien der Cyborg-Reihe ab. Auf den zweiten Blick offenbart das häßliche Controller-Entlein aber sein umfangreiches Funktions-Arsenal. Alternativ steht ein Digital- oder Analog-Modus zur spielerischen Belustigung bereit. Je nach Grundeinstellung bedient der Spielerdaumen das digitale Mikroschalter-Pad oder den analogen Mini-Prügel. Darüber hinaus warten ein analoger Schubregler, Turbo- und Dauerfeuerschalter und Schnellfeuerknöpfe im Mikroschalter-Ambiente auf ihren Einsatz. Angesichts der guten Verarbeitung und des breiten Einsatzgebietes kann man durchaus über das etwas umständliche Pad-Design hinwegsehen.

RANKING	
Ausstattung	73%
Features	72%
Performance	70%
Wertung	72%

STÄRKEN: Vielseitigkeit, günstiger Preis

SCHWÄCHEN: Nicht für große Hände zu empfehlen

INTERACT V4 RACING WHEEL



Für seinen FF-Zögling V4 nahm InterAct/Jöllenbeck (04287-125 113) den Lenkrad-Bestseller V3 als Konstruktions-Grundlage. So kann das V4 als Sitzmöbel zwischen den Beinen plaziert werden, alternativ findet es aber auch auf dem Schreibtisch sicheren Halt. Einer komfortablen Justierung steht dadurch eine wenig vertrauenserweckende Stabilität bei Rütteleffekten gegenüber. Die eigentliche Lenkeinheit ist ein Musterbeispiel an Funktionsumfang und Steuergefühl. Eine Vielzahl an programmierbaren Tasten, elegante Schaltwippen und ein gummiertes Rad stehen auf der Wunschliste vieler Rennfahrer. Die wenig widerstandsfähigen Pedalblöcke fallen jedoch aus dem goldenen Rahmen. Bei den Proberunden erweist sich das V4 als solider Spiele-Chauffeur. Dank der Software kann man auch bei FF-losen Spielen Krafteindruck schinden. Wenn man die Software jedoch nicht vorher aus dem Speicher entfernt, bricht die Performance bei *Motorhead* über 50% ein.

RANKING	
Ausstattung	77%
Features	75%
Performance	72%
Wertung	76%

STÄRKEN: Funktionsumfang, günstiger Preis

SCHWÄCHEN: Pedalkonstruktion, Stabilität

FANATEC GAME COMMANDER MULTIPORT



Der GC Multiport tritt die Nachfolge des überaus erfolgreichen Alfa Twins an und wird ab Februar für 49,- Mark erhältlich sein. Fanatec (06021-840681) stellt mit dieser Neuentwicklung einen Controller-Umschalter mit langer Kabelleitung vor, der lästige Ausflüge unter den Spiele-Schreibtisch überflüssig macht. An einen GC Multiport können dabei bis zu vier Gameport-Controller angeschlossen und per beiliegender Game Commander-Software programmiert werden. Per Knopfdruck werden die jeweiligen Ports manuell aktiviert und dadurch die Kontrollverbindung freigeschaltet. Grünes Licht kann auch für digital arbeitende Controller und FF-Werkzeug gegeben werden. Auch die Spiele-Geschwindigkeit bleibt trotz längerem Kabelweg konstant. An den Beschränkungen des Gameports (4 Achsen und 4 Knöpfe) kann der GC Multiport aber nichts ändern. Erst eine USB-Version wird hier für mehr spielerische Freiheiten sorgen.

RANKING	
Ausstattung	78%
Features	80%
Performance	77%
Wertung	79%

STÄRKEN: Ideal für Vielspieler

SCHWÄCHEN: Gameport-Beschränkung

So entdecken Sie die Performance-Reserven Ihres Spiele-PCs

Die Schatzinsel

Des Deutschen zweitliebstes Kind ist nach dem Auto der Spiele-PC. Das Hegen und Pflegen des heimischen Rechenknechtes steht dem samstäglichen Fahrzeugputz in nichts nach. Aus unserer mitunter leidvollen Erfahrung mit Spiele-Hardware haben wir deshalb die besten Tips und Tricks für Sie zusammengestellt.

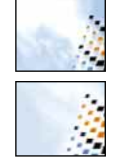
Das Modewort „Tuning" ist mittlerweile stark abgenutzt, da jeden Monat ein PC-Magazin mit den „100 Tips für mehr Performance" auf den Markt kommt. Spieler profitieren von solchen Artikeln normalerweise nicht, da die dort vorgestellten Themen kaum ihren Bedürfnissen gerecht werden. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie deshalb, wie Sie Ihre Windows-Umgebung und Komponenten wie Soundkarten, Grafikbeschleuniger und Spiele-Controller optimal einrichten. Da ständig neue Tips und Tricks im Hardware-Bereich aufkommen, werden wir uns in Zukunft intensiver mit diesem Thema beschäftigen. Über Einsendungen von Leserseite würden wir uns deshalb sehr freuen. Falls Sie einen guten Hardware-Tip haben oder Performance-Verbesserungen bei bestimmten Spielen erreichen, schicken Sie Ihren Beitrag unter dem Motto „Hardware Tips & Tricks" an die Hardware-Redaktion.

Thilo Bayer ■



Oberflächen-Tuning unter Windows 95/98

Fensterputz



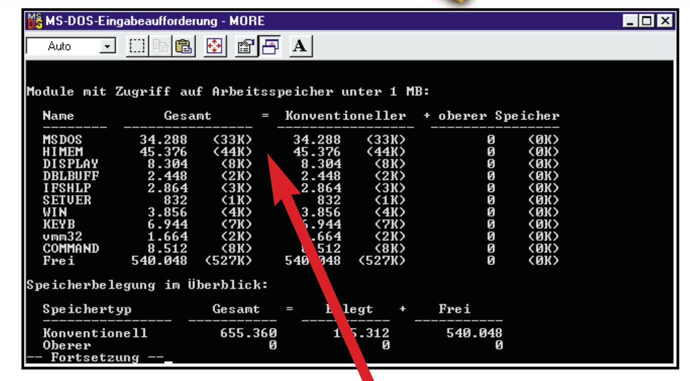
Bevor Sie Hand an spielespezifische Komponenten wie Grafikkarten, Soundplatinen oder Controller legen, sollten Sie zuerst Ihre Windows-Umgebung auf Vordermann bringen.

HIMEM.SYS IN WIN95 OSR 2



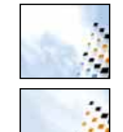


Windows 95 OSR 2 (B/C) hat einen kleinen Bug, der spielerische Ausflüge in alte DOS-Titel zum Nervenzerrer macht. Die Ursache liegt beim Speichermanager Himem.sys, der in dieser Win95-Version satte 44 KB Platz für sich beansprucht. Im Vergleich zu den sonst üblichen 1,5 KByte stellt das einen deutlichen Unterschied dar. Sie können den Umfang des himem.sys unter DOS bzw. in einer DOS-Box mit dem Befehl „mem /c /p" selbst nachprüfen. Die Lösung des Problems finden Sie auf der Heft-CD. Ein Doppelklick auf den Installations-File genügt, um den dicklichen Himem.sys einer Schlankheitskur zu unterziehen.

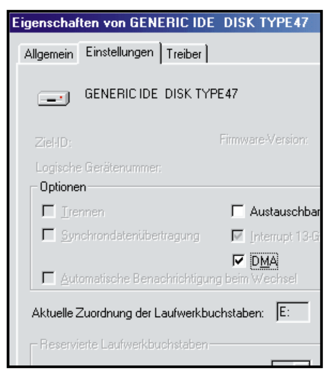


Der Speichermanager in Windows 95 OSR 2 nimmt in der Standard-Version zuviel Platz in Anspruch.

BUSMASTERING UNTER WIN9X

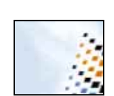


Wenn Ihr IDE-Controller und Ihre Festplatte den UltraDMA-Modus unterstützen, können Sie Ihrem System unter Umständen ordentlich Beine machen. Prüfen Sie im Gerätemanager unter „Laufwerke" und „Generic IDE Disk TypeX" zuerst einmal, ob bei den Einstellungen die DMA-Option vorhanden und der Haken gesetzt ist. Falls ja, genießen Sie schon die Freunden des flotten DMA-Modus'. Falls nicht, klicken Sie bitte den Haken an und booten neu. Im BIOS des Motherboards müssen Sie zusätzlich unter „Integrated Peripherals" den UltraDMA-Modus für das jeweilige IDE-Gerät einschalten („Auto"-Schalter). Bei manchen Motherboards benötigen Sie einen speziellen UDMA-Treiber, der im Lieferumfang beinhaltet ist oder auf der Webseite steht.

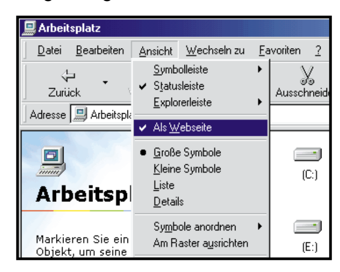


Wenn Sie eine zusätzliche Festplatte in einen Rechner einbauen, müssen Sie manchmal manuell den DMA-Modus aktivieren.

GRUNDTUNING UNTER WIN98

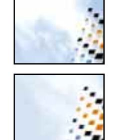


Nach dem Upgrade auf Win98 wundert sich der User wahrscheinlich zuerst über den langsamen Aufbau von Fenstern und Pop-Up-Menüs. Mit einigen Handgriffen ist dieses Performance-Dilemma schnell gelöst. Öffnen Sie den Arbeitsplatz und klicken Sie unter „Ansicht" den Haken „Als Webseite" weg. Anschließend gehen Sie wieder unter „Ansicht" auf „Ordneroptionen" und hier wiederum zur Registerkarte „Ansicht". Vergewissern Sie sich, daß der erste Menüpunkt nicht angeklickt ist, und wählen Sie unter Ordneransicht „Wie aktueller Ordner". Nun fehlen Ihnen zwar die mitunter hilfreichen Kurzinfos zu bestimmten Dateien, der langsame Fensteraufbau gehört aber der Vergangenheit an. Im gleichen Menü finden Sie auch noch den Punkt „Visuelle Einstellungen", der Performancekillern wie Schriftenglättung den Garaus macht.

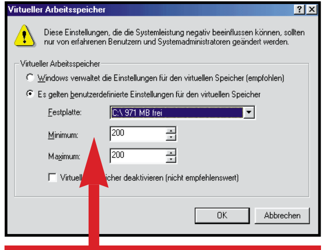


Wer auf optischen Glamour verzichten kann, der wird mit deutlichen Geschwindigkeits-Vorteilen belohnt.

VIRTUELLER SPEICHER UNTER WINDOWS



Um an den Einstellungen des virtuellen Speichers schrauben zu können, müssen Sie in der Systemsteuerung auf „System" gehen und dann unter „Leistungsmerkmale" den „virtuellen Arbeitsspeicher" anklicken. Deaktivieren Sie ihn zuerst, booten Sie neu und führen Sie eine Defrag-Session durch. Dann statten Sie dem Menü erneut einen Besuch ab und wählen „benutzerdefinierte Einstellungen". Das auszusuchende Laufwerk sollte möglichst das Windows-Verzeichnis enthalten und die schnellste Platte sein. Manche Anwender benutzen auch eine separate Festplatte für Auslagerungen. Die Eintragungen für Minimum und Maximum sollten gleich hoch sein, damit Windows eine feste Auslagerungdatei erstellt. Der Wert kann dabei je nach Kapazität zwischen 100 MB und 250 MB liegen.



Raschelnde Festplatten können durch den virtuellen Speicher kuriert werden.

KURZ & BÜNDIG

Icons sparen Sammeln Sie so wenig Icons wie möglich auf Ihrem Desktop an. Neben dem Aspekt der Unübersichtlichkeit leidet auf diese Weise auch die System-Performance.

Festplatte defragmentieren Nehmen Sie regelmäßig die Dienste des Defrag-Programms in Anspruch (Defrag.exe im Windows-Ordner). Unter Win98 sollten Sie gelegentlich die Festplatte neu anordnen lassen, um Programm-Starts zu beschleunigen. Diese Option können Sie unter „Einstellungen" auswählen. Mit dem Wartungs-Assistenten können Sie die zeitraubende Arbeit zu nachtschlafender Zeit erledigen lassen.

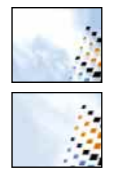
Autostart optimieren Das Programm Msconfig.exe im Windows-System-Ordner läßt Sie sehr bequem bestimmen, welche Programme in Ihren Startdateien geladen werden sollen. Neben den üblichen Stapelverarbeitungen ist es gerade der Autostart-Vorgang, der Ressourcen-Fresser permanent in Ihre Windows-Umgebung schleust. Sie sollten diese Eintragungen deshalb besonders sorgfältig prüfen und im Zweifelsfall deaktivieren, um nicht schon beim Windows-Start 5-10 % der vorhandenen Ressourcen kampflos aufzugeben. Beliebte Programmchen sind die Office-Indexerstellung oder Speicher-Parasiten wie Sound-, Grafikkarten- oder Joystick-Software. Diese sollten nur bei Bedarf manuell geladen werden.

Festplatten-Cache Neben einer festen Auslagerungsdatei ist auch die Cache-Einstellung für die Festplatte von Bedeutung. Mit dem Sysedit-Programm (Windows\System) müssen Sie hierzu die System.ini nach dem [vcache]-Eintrag durchsuchen. Dort fügen Sie folgende Zeilen hinzu:

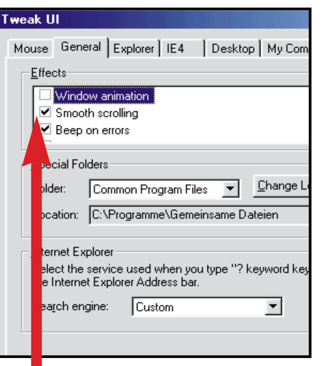
MinFileCache=2048
MaxFileCache=6144 bzw. 8192

Bei 32 MB Arbeitsspeicher sollten Sie den maximalen Cache bei 6144 KB fixieren, bei 64 MB oder mehr sind 8192 KB ratsam.

TWEAK UI SINNVOLL EINSETZEN



Das feine Tuning-Programm Tweak UI erlangte durch die Microsoft Powertoys für Win95 Berühmtheit. Was einige Win98-User nicht wissen: Es befindet sich etwas versteckt auch auf der Win98-Installations-CD unter \Tools\reskit\powertoy. Nach einem rechten Mausklick auf die Tweakui.inf-Datei und dem Befehl „Installieren" materialisiert es sich in der Windows-Systemsteuerung. An dieser Stelle können wir natürlich nicht auf alle Tuning-Operation mit Tweak UI eingehen. Sehr weitgehend sind beispielsweise die Animations-Optionen unter „General", die einen starken Einfluß auf die Geschwindigkeit beim Fensterln haben. Auch die Möglichkeiten unter „Boot" sind nicht zu unterschätzen. Mit einem rechten Mausklick erhalten Sie zu jeder Option eine ausführliche Hilfestellung, um eventuelle Fehler zu vermeiden.



Mit Hilfe von Tweak UI können Sie aus einer lahmen Fenster-Schnecke eine flotte Oberflächen-Rakete machen.

AMD K6-2 350 UND WIN95 OSR 2





Wer noch stolzer Besitzer von Windows 95 OSR 2 (B/C) ist, wird ohne Patch wahrscheinlich keine Freude an den brandneuen K6-2-Versionen von AMD haben. Die CPUs ab 350 MHz aufwärts vertragen sich in einigen Fällen leider nicht mit diesem Betriebssystem. AMD hat mittlerweile in Zusammenarbeit mit Microsoft einen Patch entwickelt, der die Probleme beim Booten behebt (siehe Heft-CD). Unter Windows 98 oder NT tritt der Fehler nicht auf.



Zeichenunterricht: So rechnen Grafikplatinen schneller

3D-Stolpersteine

Das Heiligtum eines jeden Hardware-Fans ist sicherlich seine Grafikkarte. Sie verfügt bei einem gegebenen Rechner-System normalerweise über die größten Geschwindigkeits-Reserven.

AUFLÖSUNG REDUZIEREN

Der einfachste Tip ist zugleich der mit der größten Geschwindigkeits-Wirkung. Selbst ein Beschleuniger der neuesten Generation (Riva TNT, Voodoo Banshee) beginnt ab einer Auflösung von 1.024x768 deutlich zu schwächeln. Eine Reduzierung der 3D-Auflösung bringt deshalb in der Regel eine deutlich bessere Performance zu Lasten einer geringfügig schlechteren Spiel-Übersicht. Nur zum Verständnis: Wenn Sie die Anzahl der Bildpunkte erhöhen, hat die CPU bei gegebener Polygonzahl die gleiche Arbeit zu verrichten. Lediglich die Grafikkarte muß mehr zeichnen, da sie nun mehr Pixel zum Ausfüllen der Linien und Texturen verwenden muß.

Video Performance (Direct3D)

Please select your 3D accelerator card from the Suggested Settings list.

Bilinear filtering
Mipmapping
Full-screen tinting
Fog
Fancy plant
Filtered plants
Render overlap
Fancy sky

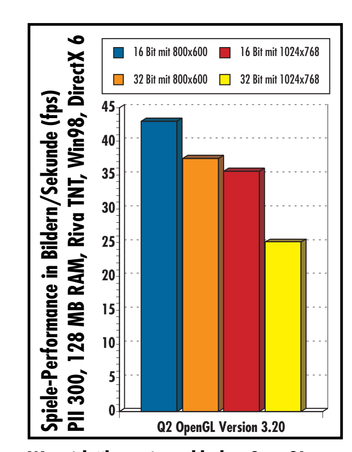
Suggested: Unknown card -- Select from list b

Screen resolution: 320 x 240, 640 x 480, 800 x 600

Mit einer Reduzierung der 3D-Auflösung erzielen Sie in der Regel den größten Geschwindigkeitszuwachs.

OPENGL UND 2D-FARBTIEFE

Wenn Sie ein 3D-Spiel mit OpenGL-Option zocken (*Grand Prix Legends*, *Spec Ops*, *Q2*, *Unreal*, *HL*), dann sollten Sie die Farbtiefe Ihrer 2D-Windows-Darstellung überprüfen. Über einen rechten Mausklick auf Ihren Desktop kommen Sie zu den Eigenschaften der Anzeige. Dort finden Sie unter „Einstellungen" die Farbzahl, die in Bit ausgedrückt wird. 16 Bit entsprechen ca. 65.000 Farben, 24 bzw. 32 Bit entsprechen 16,7 Millionen Farben. Wenn Sie beispielsweise die 2D-Darstellung mit 32 Bit betreiben, dann übernimmt das OpenGL-Spiel einfach diese Einstellung – sofern die Grafikkarte 32 Bit in 3D überhaupt unterstützt. Voodoo-Besitzer betrifft dieser Umstand also nicht, da diese Chips nur 16 Bit in 3D beherrschen. Am Beispiel einer Riva TNT-Karte haben wir gemessen, wie sich der Unterschied zwischen 16 und 32 Bit in der OpenGL-Spielepraxis auswirkt. Das Ergebnis ist erschreckend, da die Performance um bis zu 30% absackt. Als ernsthafter OpenGL-Spieler sollten Sie also immer darauf achten, die 2D-Darstellung nur mit 16 Bit laufen zu lassen. Bei Direct3D sind übrigens immer manuelle Einstellungen im Spiel notwendig, um den rechenintensiven 32 Bit-Modus zu aktivieren.



Wer sich über seine schlechte OpenGL-Performance wundert, sollte die Farbenzahl seiner 2D-Darstellung prüfen.

KURZ & BÜNDIG

Karten-Einbau Sie werden mit einem Piepskonzert nach dem Einbau einer neuen Grafikkarte begrüßt? Dann sitzt Ihre neue 3D-Wunderwaffe vermutlich nicht richtig im PCI- oder AGP-Slot. Mit etwas Nachdruck sollten Sie die Platine zur Mitarbeit überreden können.

Monitor einstellen Wenn Sie unter Windows nur den standardmäßigen Plug&Play-Monitor installieren, bekommen Sie bei hohen Spiele-Auflösungen unter Umständen große Probleme. In unserem Test unter Win95 stürzte der 1.600x1.200-Modus von *Motorhead* beispielsweise gnadenlos ab. Erst als wir die passende Monitor-Informationsdatei installierten, erkannte Windows die Fähigkeiten des 19-Zöllers korrekt und ließ auch 1.600x1.200 Bildpunkte in 3D zu.

Asus und TNT Riva TNT-basierende Karten machen bei 3D-Spielen leider arge Probleme mit älteren Revisionen des ASUS P2L97-Motherboards. Nach Aussage von Asus betrifft das die Revisionen 1.05 und älter – neue Boards sollen eine andere Spannungsversorgung der AGP-Schnittstelle bereitstellen. Eine Lösung ist von der Zusammenarbeit mit dem Board-Händler abhängig.

Banshee-Installation Ungemach droht, wenn Sie eine Voodoo Banshee-Karte installieren und vorher eine Add-On-Karte der Marke Voodoo Graphics oder Voodoo2 eingebaut hatten. Direct3D-Spiele werden dann aller Voraussicht nach die Zusammenarbeit verweigern. Abhilfe schafft ein Registry-Cleaner, der auch auf der letzten Heft-CD zu finden war. Notfalls können Sie ihn im Rahmen des Banshee-FAQ auf **www.3dfx.com** herunterladen. Wer seine Banshee-Karte liebt, sollte sich unbedingt die Banshee Property Page downloaden (**www.voodooextreme.com/koolsmoky**). Hier kann man nach Herzenslust Taktfrequenzen und andere Performance-Maßnahmen einstellen. Außerdem ist jedem Banshee-Besitzer **www.billsworkshop.com** anzuraten. Bei der Wahl zwischen dem Referenztreiber von 3Dfx und dem Treiber des Karten-Herstellers sollten Sie normalerweise letzterem dem Vorzug geben.

Voodoo und OpenGL Sollten Sie vorwiegend OpenGL-Spiele zocken und eine Voodoo-Karte besitzen, dann lohnt sich das regelmäßige Update des OpenGL-Spieletreibers von 3Dfx. Auf der letzten Cover-CD findet sich die aktuelle Treiberversion, die selbständig nach den installierten Spielen sucht und das Update durchführt.

Registerkarten Eine mitunter lästige Angelegenheit betrifft die Registerkarten in den Eigenschaften der Anzeige. Wenn Sie eine neue Grafikkarte installieren haben, kann es passieren, daß zusätzlich noch die Menüs der alten Platine angezeigt werden. Entech (**www.entechtaiwan.com**) hat hier ein kleines Utility names DPSClean zum Download auf der Web-Seite, mit dessen Hilfe Sie bequem nicht mehr benötigte Registerkarten löschen können.

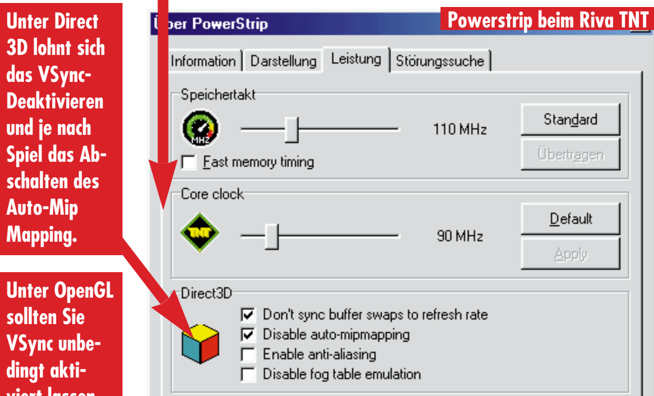
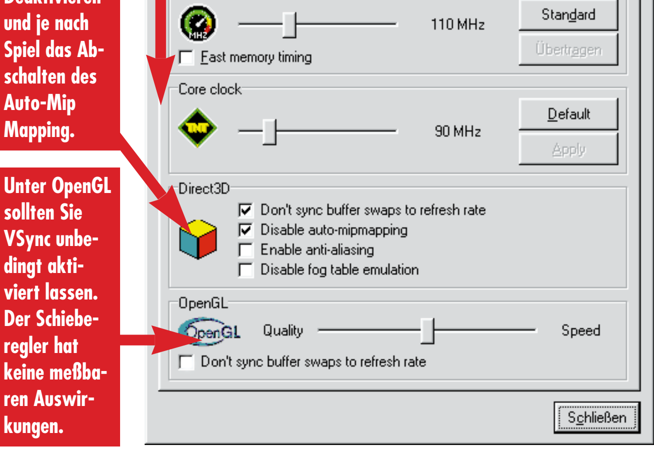


ENTECH POWERSTRIP



Powerstrip ist ein vielseitiges Grafik-Utility, das regelmäßig aktualisiert wird und unter www.entech-taiwan.com zu finden ist. Am besten installieren Sie zuerst die Software und kleben Powerstrip dann als Symbolleiste an den oberen Desktop-Rand. Den ersten Besuch sollten Sie dem Info-Button auf der rechten Seite abstatten. Mit einem rechten Mausklick auf dieses Icon kommen Sie zum Leistungsmenü, das für jeden Grafik-Chip zahlreiche 3D-Tuning-Operationen bereithält. Das fängt beim eher gefährlichen Verändern von Chip- und Speichertakt an und hört beim Abschalten der vertikalen Synchronisation auf. Grundsätzlich sollten Sie sich darüber im Klaren sein, daß ein Übertakten auf eigene Gefahr geschieht und im Normalfall zum Verlust der Garantieansprüche führt. Die übrigen Einstellmöglichkeiten sind jedoch ganz legal und dienen Performance- bzw. Kompatibilitätszwecken. Gerade Benutzer von 3Dfx- oder nVidia-Referenztreibern finden hier zusätzliche Schalter, die das Grafikkartenleben einfacher und schneller machen. Außerdem sollten Sie beim Monitor-Icon vorbeischauen, um Ihren Strahlemann optimal einzustellen. Matrox-Anwender können sich diesen Weg aber sparen, da sie bereits über eine sehr gute Anwendungs-Software verfügen. Als dritten Anlaufpunkt empfehlen wir Ihnen den Info-Button, den Sie diesmal mit links anklicken. Hier finden Sie vielschichtige Informationen zu den unterstützten 3D-Features, AGP-Fähigkeiten und dem verwendeten Speicher. Sie können per Mausklick sogar den Arbeitsspeicher defragmentieren und freischaufeln lassen.

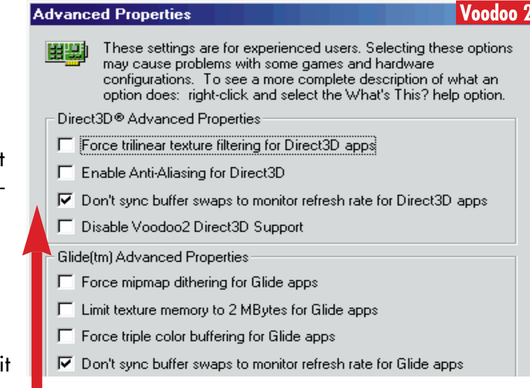
Den Chip- und Speichertakt sollten Sie bei passivgekühlten TNTs auf alle Fälle bei den Standardwerten lassen. Das schnellere Memory Timing (Fast Memory Timing) sollten Sie aber auf jeden Fall ausprobieren. Stellen sich keine Spiele-Probleme ein, bringt dieser Schalter ebenfalls einen kleinen Performance-Vorsprung.

Unter Direct 3D lohnt sich das VSync-Deaktivieren und je nach Spiel das Abschalten des Auto-Mip Mapping.

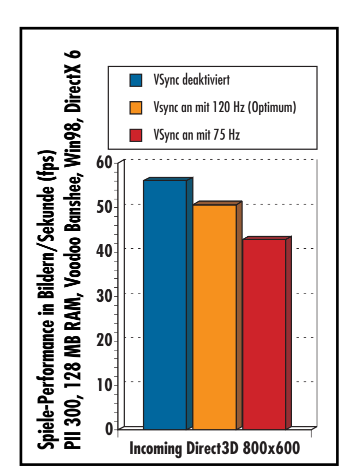
Unter OpenGL sollten Sie VSync unbedingt aktiviert lassen. Der Schiebe-regler hat keine meßbaren Auswirkungen.

DIE VERTIKALE SYNCHRONISATION



Auch die neuesten Voodoo2-Referenztreiber von 3Dfx bieten einen Schalter für VSync an. Sie müssen dazu aber das separate Kontroll-Panel zusätzlich installieren.

Die nächste wichtige Methode zur Erhöhung der Spiele-Geschwindigkeit ist die VSync-Einstellung (vertikale Synchronisation). Sie regelt die Zusammenarbeit zwischen Grafikkarte und Monitor. Angenommen, der Anwender fixiert die Bildwiederholfrequenz in einer bestimmten 3D-Auflösung bei 60 Hz. Im Normalfall (also VSync=on) bestimmt er damit nicht nur, daß der Monitor 60 mal pro Sekunde das Bild erneuert. Er legt auch fest, daß die Grafikkarte nicht mehr als 60 Bilder pro Sekunde zeichnen kann. Schaltet man die vertikale Synchronisation jedoch aus (VSync=off), wartet die Grafikkarte mit ihrer Renderarbeit nicht mehr darauf, daß ihr der Monitor ein Signal für den Abschluß des aktuellen Bildes schickt. Sie kann also theoretisch schon das nächste anstehende Bild rendern und arbeitet unabhängig vom Monitor. Vor allem in niedrigen Auflösungen wirkt sich das Abschalten der vertikalen Synchronisation dabei positiv auf die Performance aus. Ein Nachteil dieser Einstellung ist die Verschlechterung der Bildqualität, die je nach Grafikchip unterschiedlich ausfällt. Bei Platinen mit Voodoo-Chips sieht man beispielsweise, daß die obere und die untere Bildhälfte nicht mehr ganz harmonieren. Ähnlich verhält es sich mit dem Matrox G200 und dem Riva TNT in Direct3D. In die Kategorie unspielbar fällt das VSync=off dagegen beim S3 Savage3D und beim Riva TNT unter OpenGL. Nun werden Sie sich fragen, wie man die vertikale Synchronisation ein- und ausschalten kann. Viele Grafikkarten-Hersteller haben hierzu einen eigenen Schalter in den Options-Menüs integriert. „Schwarze Schafe" ohne Schalter sind unter anderem: STB Velocity 4400, Matrox G200, Guillemot Maxi Gamer Phoenix, Banshee-Referenztreiber, Riva TNT-Referenztreiber. Mit dem Utility Powerstrip (siehe nächster Abschnitt) können Sie bei allen Kandidaten per Mausklick die Synchronisation abschalten, ohne umständlich in der Registry herumzuoperieren.



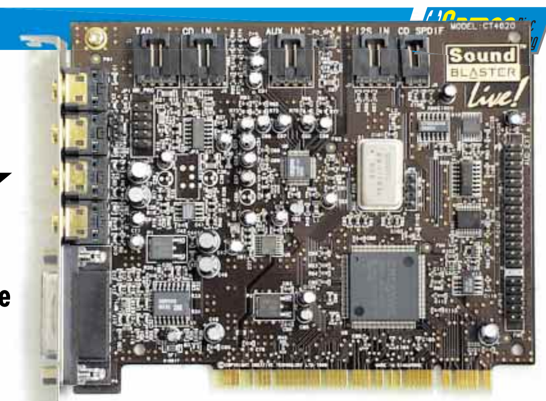
Die volle Spiele-Geschwindigkeit erhält man nur mit deaktiviertem VSync. Wer keine Qualitätskompromisse eingehen will, kommt mit der optimierten Wiederholfrequenz immerhin bis 10% an den Top Scorer heran.

VARIABLEN FÜR VOODOO-PLATINEN



Nach dem Einbau Ihrer 3Dfx-Karte wurden der Autoexec.bat einige Voodoo-spezifische Zeilen hinzugefügt. Mit welchen weiteren Einträgen Sie das Verhalten Ihrer Beschleunigerkarte positiv beeinflussen können, sehen Sie in der folgenden Übersichts-Tabelle.

Einstellung	Wirkung
set sst_swap_en_wait_on_vsync=0	Deaktiviert die vertikale Synchronisation bei Voodoo1
set sstv2_swapinterval=0	Deaktiviert die vertikale Synchronisation bei V2 (D3D)
set ssth3_swapinterval=0	Deaktiviert die vertikale Synchronisation bei Banshee (D3D)
set fx_glide_ swapinterval=0	Deaktiviert die vertikale Synchronisation bei V2/Banshee (Glide)
set ss_grxclk=60	Die Taktfrequenz von Voodoo1-Karten auf 60 MHz setzen
set ss_fastpcird=1	Aktiviert die schnellere Auslesung des PCI-Busses
set ss_fastmem=1	Aktiviert die schnelleren Speicher-Einstellungen



Am Mischpult: Soundkarten optimal einstimmen

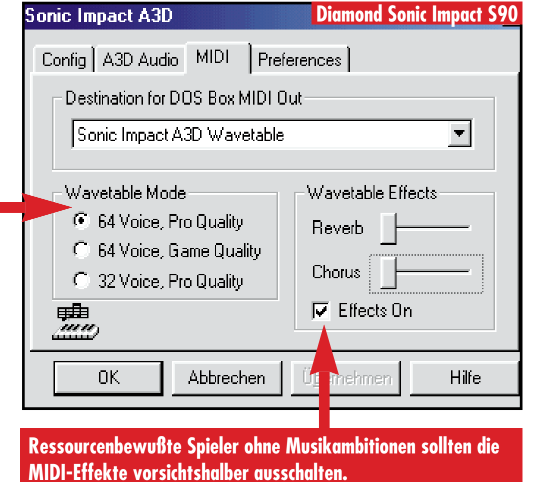
Soundcheck

Die kleinen Krawallmacher in Ihrem PC sind immer für eine unliebsame Überraschung gut. Hier erfahren Sie, wie Sie Ihre ISA- oder PCI-Soundkarte am besten auf Spiele abstimmen und Ressourcen sparen.

MIDI-STIMMEN REDUZIEREN

PCI Die Reduzierung der Stimmenzahl bei PCI-Soundkarten geht in eine ähnliche Richtung wie das Einstellen der MIDI-Sets. Platinen mit Vortex 1-Chip (TerraTec XLerate) oder auch die brandneue SB Live! (mit dem neuesten Treiber) erlauben die Variation der MIDI-Stimmenzahl. Ein hoher Wert hat positive Auswirkungen auf die MIDI-Qualität, aber negative auf die CPU-Last und die System-Ressourcen. Schrauben Sie die Stimmenzahl also immer auf das Minimum herunter, sofern Sie mit Ihrer Soundkarte nicht musizieren wollen. Bei der SB Live! erreichen Sie dies direkt über den Gerätemanager (Eigenschaften der Creative SB Live und dann Synth Options, 64-512 Stimmen), bei Vortex 1-Karten bequem über das Options-Menü (32-64 Stimmen).

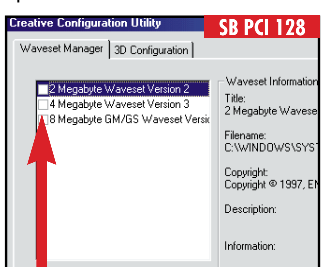

Spieler mit einer eher schwächlichen CPU (Pentium 200 abwärts) bekommen mit einer Vortex 1-Karte nicht zu unterschätzende Performance-Probleme. Das Herunterschalten der Stimmenzahl ist eine Maßnahme gegen diesen Mißstand.



Ressourcenbewußte Spieler ohne Musikambitionen sollten die MIDI-Effekte vorsichtshalber ausschalten.

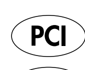
MIDI-SETS EINSTELLEN

PCI Alle PCI-Soundkarten haben bisher eines gemeinsam: Sie sparen sich den Speicher auf der Platine und nutzen stattdessen den System-RAM für MIDI-Instrumentenbänke. Ist beispielsweise ein 4 MB großes Instrumentenset aktiviert, lädt Windows dieses beim Start automatisch in den Speicher. Bei Systemen mit geringer RAM-Ausstattung kann das zum Flaschenhals für Spiele werden. Sofern Sie keine musikalischen Ambitionen haben, sollten Sie deshalb die Einstellung mit dem geringsten Speicher-Aufwand wählen. Falls ein Spiel tatsächlich MIDI unterstützt (z. B. *Final Fantasy VII*), ist die dicke Instrumentenbank mit einem Mausklick wieder geladen.

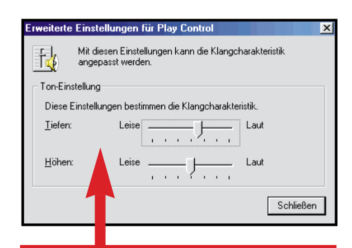


Bei der Sound Blaster PCI 64/128 können Sie die Größe des MIDI-Instrumentensets manuell bestimmen.

KLANGQUALITÄT VERBESSERN



PCI ISA Eine wenig beachtete Option zur Verbesserung der Audioqualität verbirgt sich in der Lautstärke-Regelung. Diese wird im Rahmen der Windows-Installation normalerweise mitkopiert, kann aber auch nachträglich über die Systemsteuerung („Software", dann „Windows-Setup" und „Multimedia") integriert werden. Die Anzeige in der Taskleiste wird über „Systemsteuerung"–„Multimedia" aktiviert. Dort findet sich ein entsprechender Schalter unter „Audio". Startet man nun die Lautstärke-Regelung, findet sich unter Optionen bei vielen Soundkarten der Punkt „Erweiterte Einstellungen". Hier lassen sich Baß- und Höhen-Einstellungen grundsätzlich vornehmen, ohne auf entsprechende Schalter an den Lautsprechern angewiesen zu sein. Aus farblos klingenden Platinen kann man auf diese Weise schnell stimmgewaltige Konzerttenöre schnitzen.



Eine Veränderung von Baß oder Höhen hat grundlegende Auswirkungen auf das Klangbild Ihrer Soundkarte.

KURZ & BÜNDIG

Duplex-Einstellung Einen Spiele-Stolperstein stellt bei manchen Soundkarten der Full- bzw. Half-Duplex-Modus dar. Er wird bei der Sound Blaster AWE 64 beispielsweise direkt über den Gerätemanager eingestellt. Grundsätzlich sollte der Schalter auf Half Duplex stehen, bei Bedarf kann man ihn auf Full Duplex setzen.

Stolperstein Audio-CD Für die Wiedergabe von Audio-CDs über das CD-ROM-Laufwerk sind zwei Voraussetzungen zu erfüllen. Zum einen muß die Verbindung zwischen Laufwerk und Soundkarte mit dem richtigen Kabel hergestellt werden, das in der Regel der Krawallplatine beiliegt. Zum anderen muß der CD-Regler in der Lautstärke-Kontrolle zumindest in Mittelstellung sein.

Steckplatz-Suche Achten Sie darauf, daß die Soundkarte so weit wie möglich vom Netzteil oder der Netzwerkkarte entfernt eingebaut ist. Ansonsten könnten elektromagnetische Turbulenzen verzerrte Sounds bewirken.
Aktiv-Lautsprecher (also übliche PC-Brüllwürfel) sollten immer am Line Out der Soundkarte angeschlossen werden, nicht am Speaker Out. Der Speaker Out hat einen eigenen, qualitativ minderwertigen Verstärker und ist für Passiv-Lautsprecher gedacht.

Audio-Beschleunigung Unter Systemsteuerung-Multimedia finden Sie in Win98 einen Schalter „Weitere Eigenschaften" bei Wiedergabe. Hier können Sie neben der Lautsprecher-Konfiguration auch den Umfang der Sound-Beschleunigung einstellen. Bei älteren Karten sollten Sie den Schieberegler eher nach links ziehen, bei neuen unbedingt ganz nach rechts.

FIFA mit 3D-Sound Sofern Sie eine DirectSound3D-fähige Karte besitzen, können Sie diesen Raumklang auch bei *FIFA 99* genießen. Dazu müssen Sie im FIFA-Verzeichnis eine „sound.bat" erstellen, die folgenden Befehl enthält:
Fifa99.exe -DS3D

Wargasm unter Win 95 Die neuen Sound Blaster-Platinen (Live! und PCI 128) machen unter Windows 95 Ärger mit *Wargasm*. Mittlerweile gibt es einen brandaktuellen Patch für diese Audio-Problematik, der auch auf der Heft-CD zu finden ist. Unter Windows 98 tritt der Fehler nicht auf.

Nur ein Handgriff: die wichtigsten Controller-Kniffe

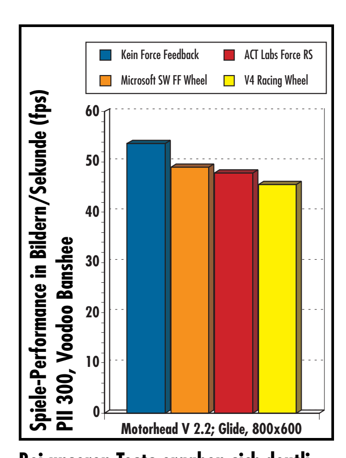
Steuerprüfung

Spiele-Controller sind oftmals der Auslöser für Anwender-Frust, da zahlreiche Inkompatibilitäten mit Spielen oder mit Soundkarten auftauchen können. Lesen Sie deshalb unseren brandaktuellen Bericht von der Kontrollfront.

FORCE FEEDBACK-PERFORMANCE



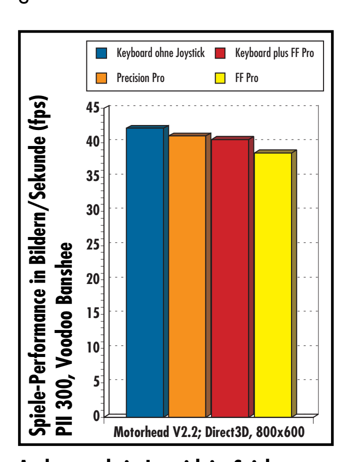
Lenkräder mit eingebauten Rüttelmotoren haben mitunter einen schlechten Einfluß auf die Spiele-Performance. Die Abbildung zeigt Ihnen die Unterschiede zwischen kraftlosem Fahren und Force Feedback-Aktivierung. Auch die Programmier-Software, die einigen Controllern beiliegt, ist manchmal die Ursache für einen schleichenden Performance-Verlust. Während uns weder die Logitech- noch die SideWinder-Software negativ auffiel, tanzte die Software von Inter-Act aus der Reihe. Entfernt man sie vor dem Start von *Motorhead* (Gremlin) nicht aus dem Speicher, fahren die Rennwagen nur mit angezogener Handbremse über den Highway. Als Geschwindigkeits-Freak sollten Sie Ihr Lenkrad-System immer vom Gameport oder der seriellen Schnittstelle abstöpseln, wenn Sie ein Spiel ohne FF zocken möchten.



Bei unseren Tests ergaben sich deutliche Unterschiede zwischen Keyboard-Steuerung (ohne Force Feedback) und Lenkrad-Fahren (mit FF).

MICROSOFT-CONTROLLER

Die SideWinder-Joystickreihe (FF Pro, Precision Pro) erfreut sich einer starken Verbreitung unter den Hardcore-Spielern. Wir haben uns mit diesen beiden Knüppeln bewaffnet und sind einige Benchmarks mit *Motorhead* gefahren. Das Ergebnis hat uns nicht überrascht. Die rote Laterne trägt der FF Pro, der durch seine FF-Befehle knapp 10% unterhalb der Maximal-Geschwindigkeit liegt. Läßt man den FF Pro am Gameport und zockt Gremlin mit dem Keyboard, bleiben trotzdem 5% Performance auf der Strecke. Der Precision Pro hält sich dagegen tapfer und verursacht nur eine sehr geringe System-Belastung. Am schnellsten fliegen die Rennwagen über die Piste, wenn man alle Joysticks vom Gameport entfernt. Dadurch entfallen Positionsabfragen, die permanent im Hintergrund stattfinden.



Auch wenn kein Joystick im Spiel ausgewählt wurde, verursacht der FF Pro durch die Gameport-Verbindung einen meßbaren Performance-Verlust.

JOYSTICK-DATEN AUFRÄUMEN



Wenn Sie innerhalb der Win-dows-Systemsteuerung einen Abstecher in die Controller-Abteilung machen, erhalten Sie mit „Hinzufügen" eine bestimmte Auswahl an vorab definierten Joysticks. Jeder zusätzliche Controller, den Sie einmal installiert haben, hinterläßt hier seine Spuren. Sollten Sie beispielsweise einen der neuen Logitech-Controller installieren, wird gleich die komplette Knüppel-Palette für immer eingetragen. Leider kann Windows nur maximal 30 solcher Einträge verwalten. Ist das Maximum schon erreicht, werden neu installierte Knüppel einfach nicht mehr angezeigt. Mit der RemoveJoy-Software von Saitek können Sie diesem Mißstand bequem entgegenwirken und nicht gebrauchte Controller entfernen. Außerdem hilft das Programm bei der Erkennung und Eliminierung von beschädigten Joystick-Dateien.

Remove Game Controllers — Saitek RemoveJoy

Highlight the Game Controllers you no longer require and then press OK to remove them from your system.

Entries preceded by "***" are corrupted. It is recommended that these are removed.

Logitech CyberMan 2
Logitech ThunderPad
Logitech ThunderPad Digital
Logitech WingMan
Logitech WingMan Extreme
Logitech WingMan Extreme Digital
Logitech WingMan Force Serial
Logitech WingMan Force USB
Logitech WingMan Formula
Logitech WingMan Formula Force Serial
Logitech WingMan Formula Force USB
Logitech WingMan GamePad
Logitech WingMan Interceptor
Logitech WingMan Light
Logitech WingMan Warrior
Logitech WingMan Warrior (GamePort Hat)

OK | Cancel

Mit dem Joystick-Aufräumer können Sie Ihre Controller-Verwaltung unter Windows von überflüssigem Ballast befreien.

KURZ & BÜNDIG

Qualitäts-Check Die Qualität Ihres Controllers können Sie nach der Kalibrierung in der Controller-Steuerung überprüfen. Hierzu schalten Sie Ihren Desktop auf eine niedrige Auflösung (z. B. 640x480 Bildpunkte). Schlechte Manieren sind ein hüpfender Cursor oder die Tatsache, daß das Maximum einer bestimmten Achsenrichtung schon mit halbem Knüppel-Ausschlag erreicht wird.

Dickes Profil Benutzer der Side-Winder- oder Logitech-Programmier-Software dürfen sich über regelmäßige Updates in Form von Spiele-Profilen freuen – sofern sie über einen Internet-Zugang verfügen und die passenden Web-Seiten kennen. Unter **www.microsoft.com/products/hardware/sidewinder** finden Sie Profile von Microsoft, Logitech präsentiert seine Schöpfungen unter **www.logitech.com/de/support/wingles.html**. Richtig aktuell ist jedoch nur die kultige Seite Force 1, die unter **www.force-1.com** und dann „Profiles" einen genialen Profil-Austausch unterhält.

Programmierkurs Manche Spiele nerven den Anwender damit, daß sie keine Tasten-Umbelegung erlauben oder Knöpfe wie den Coolie-Hat nicht unterstützen. Mit dem GameCommander von Fanatec (**www.fanatec.de**) leihen Sie sich einfach die Keyboard-Belegung für Ihren Controller aus und können jeder Taste eine Funktion zuordnen.

Software-Prüfung AUF DER COVER-CD Prüfen Sie unbedingt, ob Sie bei Ihrem Controller auch die neueste Software verwenden. Aktuell sind beispielsweise folgende Programm-Versionen: Microsoft: Game Device Software 3.02, Saitek: Web Centre 3.00.030 (Heft-CD), Logitech: WingMan Software 3.12 (Heft-CD), Gravis: Xperience Programmier-Software 2.1 (Heft-CD).

Die Referenz-Produkte auf einen Blick

Die Besten-Liste

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte im Rahmen eines Vergleichstestes werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet.

17 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F56	2/98	02153-733400	DM 1.100,-	85%
ViewSonic	P775	2/98	02154-9188-0	DM 1.050,-	83%
Actebis	Targa TM4282-10	2/98	02921-99-4444	DM 950,-	79%
CTX	1792-SE	2/98	02131-349912	DM 800,-	77%
Highscreen	MS 17S	1/98	02405-4444500	DM 650,-	75%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	1/99	089-9579081	DM 199,-	91%
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	DM 169,-	85%
Guillemot	MS 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	DM 189,-	83%
Creative Labs	Sound Blaster PCI128	2/99	089-9579081	DM 129,-	80%
Yamaha	WaveForce 192XG	2/99	04101-303-0	DM 169,-	74%
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	DM 369,-	73%
Terratec	XLerate	5/98	02157-81790	DM 149,-	73%
Diamond	Sonic Impact S90	2/99	08151-266330	DM 99,-	73%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	DM 399,-	90%
Elsa	Erazor II	2/99	0241-6065112	DM 349,-	89%
STB Systems	Velocity 4400	11/98	089-42080	DM 359,-	88%
Hercules	Dynamite TNT	Neu	089-89890573	DM 299,-	88%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	DM 349,-	88%
Diamond	Monster Fusion	2/99	08151-266330	DM 279,-	86%
Guillemot	Maxi Gamer Phoenix	11/98	0211-338000	DM 299,-	83%
Elsa	Victory II	2/99	0241-6065112	DM 349,-	83%
ATI	Rage Fury	2/99	089-66515-0	DM 499,-	82%
Creative Labs	3D Blaster Banshee	11/98	089-9579081	DM 249,-	82%
miroMEDIA	HISCORE Pro	11/98	01805-225450	DM 299,-	82%
Matrox	Millennium G200	11/98	089-6144740	DM 350,-	75%

3D-Grafikkarten (Add-On)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Canopus	Pure3D II	11/98	06171-506000	DM 449,-	77%
Creative Labs	3D Blaster Voodoo2	5/98	089-9579081	DM 249,-	76%
Diamond	Monster 3D II X200	9/98	08151-266330	DM 299,-	76%
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225450	DM 249,-	76%
Wicked3D	featuring Voodoo2	11/98	0241-4704116	DM 299,-	76%
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	7/98	0211-338000	DM 249,-	75%
STB	Black Magic 3D	9/98	089-42080	DM 299,-	75%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	DM 149,-	86%
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	3/99	08161-871093	DM 89,-	80%
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	08161-871093	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	Neu	069-92032165	DM 129,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	Neu	06021-840681	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 279,-	86%
Logitech	WingMan Force	1/99	069-92032165	DM 299,-	86%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula 1	2/98	08161-871093	DM 229,-	85%
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	DM 349,-	82%
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	DM 215,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	Neu	08161-871093	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	06021-840681	DM 159,-	74%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 379,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	2/99	08161-871093	DM 449,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 379,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	2/99	069-92032165	DM 399,-	83%
InterAct	V4 Racing Wheel	3/99	04287-125113	DM 279,-	76%



Tips & Tricks

Komplett gelöst: Das 3D-Spektakel Dark Project - Der Meisterdieb und das StarCraft Add-On Brood War. Neben den Lösungen im Heft finden Sie auf der Cover-CD auch Spielstände zu allen Dark Project-Missionen.

Dark Project: Der Meisterdieb

INHALT 3/99



3/99

TIPS-INDEX

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	KL	01/99
Anno 1602	AT	05/98
Anno 1602	AT	06/98
Anno 1602	AT, KT	07/98
Anno 1602	AT	08/98
Anno 1602 –Neue Inseln, neue Abent.	KL	01/99
Anstoss 2 – Verlängerung	AT	05/98
Anstoss 2 – Verlängerung	KT	07/98
Baldur's Gate	AT	03/99
BattleZone	KL	06/98
Blade Runner	KL	02/98
Bundesliga Manager 98	KL	10/98
Caesar III	AT	12/98
C&C 1: SVGA	KL	11/98
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	KL	12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	KL	01/98
Colin McRae	AT	11/98
Commandos (Teil 1)	KL	08/98
Commandos (Teil 2)	KL, KT	09/98
Conflict: Freespace	KL	10/98
Constructor	KT	08/98
Constructor	KT	10/98
Croc – Legend of the Gobbos	KT	05/98
Croc – Legend of the Gobbos	KT	06/98
Dark Omen	KL	05/98
Dark Project - Der Meisterdieb	KL	03/99
Daytona USA Deluxe	KT	08/98
Deathtrap Dungeon	AT	08/98
Deathtrap Dungeon	KT	10/98
Diablo: Hellfire	AT	04/98
Diablo: Hellfire	AT	05/98
Die Siedler 3 (Teil 1/2)	KL	01/99
Die Siedler 3 (Teil 2/2)	KL	02/99
Die Siedler 3 – Profitips	AT	02/99
Dominion (Demo)	KT	10/98
Dune 2000	KL, AT	09/98
Dune 2000	AT	11/98
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	KL	09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	KL	10/97
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	KL	03/98
Dungeon Keeper	AT	11/98
Emergency	KT	10/98
F1 Racing Simulation (Teil 1/3)	AT	03/98
F1 Racing Simulation (Teil 2/3)	AT	04/98
F1 Racing Simulation (Teil 3/3)	KL	05/98
F1 Racing Simulation 2	AT	12/98
Fallout	KL	06/98
Fallout	KT	09/98
FIFA 98	AT	03/98
FIFA 98	KT	05/98
FIFA 98	KT	06/98
FIFA 98	KT	07/98
FIFA 99	AT	02/99
FIFA Soccer Manager	KT	04/98
Final Fantasy VII	KL	10/98
Forsaken	KL	07/98
Forsaken	KT	08/98
Forsaken	KT	10/98
Frankreich 98	AT	07/98
Frankreich 98	AT	08/98
GP 500ccm	AT	01/99
G-Police	KL	05/98
Grand Prix Legends	AT	12/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	04/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	05/98
Grand Theft Auto (GTA)	KT	06/98
Grim Fandango	KL	01/99
Heart of Darkness	KL	09/98
Incoming	KT	08/98
Industrie-Gigant	AT	11/98
I-War	KT	05/98
Jack Nicklaus 5	KT	10/98
Jedi Knight	KL	01/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KL	05/98
JSF	KT	10/98
King's Quest VIII	KL	02/99
KKND 2	AT	08/98
KKND 2	KT	10/98
Knights & Merchants (Teil1)	AT, KL	10/98
Knights & Merchants (Teil2)	KL	11/98
Lands of Lore 2	KL	01/98
Lords of Magic	AT	04/98
M.A.X. 2	KT	10/98
MechCommander	AT	09/98
MechCommander	KT	10/98
Micro Machines V3	KT	10/98
Might & Magic VI	AT	07/98
Might & Magic VI	AT, KT	09/98
Might & Magic VI	KT	10/98
Monkey Island 3	KL, KT	02/98
Monster Truck Madness 2	KT	10/98
Moto Cross Madness	AT	11/98
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse	KL	04/98
NBA Live 98	AT	02/98
Need For Speed 3	KL	12/98
NHL 99	AT	12/98
Nice 2	AT	01/99
Nuclear Strike	KL	04/98
Populous – The Beginning	KL	02/99
Rainbow Six	AT	12/98
Rebellion	AT	06/98
Redline Racer	KT	10/98
Red Baron 2	KL	04/98
Rent-A-Hero	KL	01/99
Riven	KL	04/98
Sim City 3000	AT	03/99
StarCraft	KL	06/98
StarCraft	AT, KT	07/98
StarCraft	AT	08/98
StarCraft – Brood War	KL	03/99
StarCraft (Editor)	AT	08/98
StarCraft Veteranen-Kampagne	KL	09/98
StarCraft	KT	09/98
StarCraft	KT	10/98
Star Fleet Academy	KT	04/98
Star Trek: Borg	KT	08/98
Titanic	KL	05/98
Tomb Raider	KL	12/98
Tomb Raider Director's Cut	KL	07/98
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	KL	01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	KL, KT	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	KL	03/98
Tomb Raider 3	KL	02/99
Triple Play '99	KT	10/98
Unreal	KL, KT	09/98
Unreal	KT	10/98
Urban Assault	KL	11/98
Wing Commander Prophecy	KL, KT	03/98
World League Soccer	AT	08/98
X-Files	KL	10/98
You don't know Jack	KT	07/98

* KL = Komplettlösung ▮ AT = Allgemeine Tips ▮ KT = Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen DM 20,- und DM 100,-. Bei einer mehrseitigen Komplettlösung kann Ihre „Gage" rasch DM 1.000,- und mehr erreichen. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich würde gerne eine umfangreiche Komplettlösung zum Spiel X erarbeiten.
Bevor Sie damit beginnen und sich eventuell unnötige Arbeit machen: Fragen Sie vorher unbedingt bei unserer Tips & Tricks-Redaktion nach, ob überhaupt eine Lösung benötigt wird.
Telefon: 0911-2872-150
Telefax: 0911-2872-200
eMail: tips@pcgames.de

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tips & Tricks auch als eMail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: **tips@pcgames.de** (Adresse etc. nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und eMails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips & Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUSS ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Adresse/eMail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **eMail** an:
tips@pcgames.de

Komplettlösung

StarCraft Brood War

Das Add-On zu StarCraft von Blizzard ist keine schnell zusammengeschusterte Missions-CD, sondern eine komplette Aufbereitung des Grundspiels. Auf satten 14 Seiten finden Sie neben den Lösungen der Kampagnen auch jede Menge allgemeine Tips.

MODIFIKATION DER SPIELBALANCE

Es wurden einige Änderungen an den Eigenschaften der bekannten Einheiten vorgenommen, die sich bei der Installation der Erweiterungs-CD auch auf das bisherige *StarCraft* auswirken. Hier finden *StarCraft*-Veteranen die wichtigsten Neuerungen in Kürze.

PROTOSS

- Dragoner kosten 25 Erz weniger, besitzen mit Upgrade eine noch größere Reichweite und können schneller konstruiert werden.
- Scouts besitzen verbesserte Waffen für den Luftkampf und verfügen nun über 150 HP + 100 Schilde statt 130 + 90.
- Die Produktionskosten des Arbiter sind mit 100 Erz/350 Gas deutlich geringer als zuvor (25/500).
- Die Produktion von Trägern kostet ebenfalls weniger (250 statt 300 Gas), darüber hinaus besitzen sie von Anfang an eine wesentlich bessere Panzerung (4 statt 1).
- Ihre Interceptoren sind gegen Luft- und Bodenziele effizienter (6 statt 5 Schaden) und haben mehr HP sowie bessere Schilde. Sie kosten nur noch 25 Erz statt 30.
- Die Erhöhung der Trägerkapazität verursacht weniger Upgrade-Kosten und ist schneller erforscht.

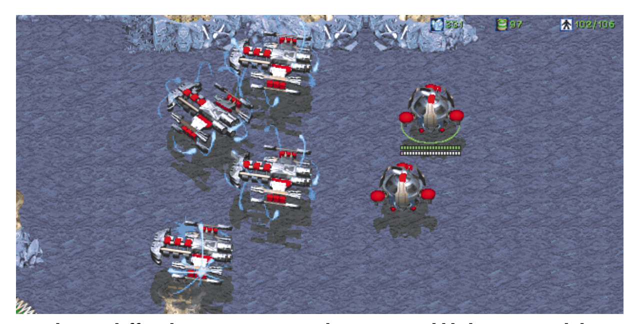
Fazit: Die Luftwaffe der Protoss ist deutlich aufgewertet worden, auch wenn sie nach wie vor teurer – aber auch mächtiger – ist als die der Terraner oder Zerg.

TERRANER

- Der Raumjäger kostet in der Produktion 50 Erz weniger. Seine Luft-Luft-Waffen sind stark verbessert, Bodenziele kann er nun aber weniger häufig angreifen.
- Rüstung und Yamato-Kanone des schweren Kreuzers wurden geringfügig verbessert.
- Die Produktion von Forschungsschiffen ist günstiger (100 Erz/225 Gas gegenüber 25/300 zuvor), ihre Beschleunigung verbessert. Die Anwendung der Bestrahlung verursacht nun 250 Schadenspunkte (ehemals 200) und tötet damit auch die Overlords der Zerg schon bei einmaliger Anwendung.
- Der Scan einer Comsat-Station kostet nur noch 50 Energie (vormals 75).



Die Träger sind die mächtigsten Luftstreitkräfte im Brood War.



Forschungsschiffe schützen Kreuzer mit der Matrix und bleiben unverzichtbar für die Terraner.

FÜNF GOLDENE STARCRAFT-REGELN

StarCraft-Einsteiger erhalten hier Grundwissen für das erfolgreiche Absolvieren der Missionen.

1. Regel: Verteidige die Basis!
Protoss: Photonenkanonen schützen vor Luft- und Bodenangriffen, Schildbatterien unterstützen Ihre Verteidiger.
Terraner: Besetzen Sie Bunker mit Marines, bauen Sie Raketentürme und stellen Sie Belagerungspanzer auf.
Zerg: Tiefen- und Sporenkolonien sowie Hydralisken en masse wehren Angriffe ab.

2. Regel: Kläre die Karte auf!
Protoss: Konstruieren Sie Beobachter; Halluzinationen sind kostenlose Aufklärer.
Terraner: Belegen Sie Comsat-Stationen mit Hotkeys; schicken Sie Forschungsschiffe los.
Zerg: Overlords sind Transporter und Detektoren; graben Sie Zerglinge und Lurker an strategischen Stellen ein.

3. Regel: Bekämpfe gegnerische Truppen!
Protoss: Greifen Sie zurück auf Berserker/Dragoner/Dark Templar, Shuttles mit Räubern/Archons, Träger/Arbiter.
Terraner: Benutzen Sie Infanteristen/Medics, Panzer/Goliaths, durch die Matrix geschützte Kreuzer.
Zerg: Zu Beginn reichen Zerglinge, später sind Hydralisken und Mutalisken die Allrounder der Zerg.

4. Regel: Greife die gegnerische Basis an!
Protoss: Disruption Web, Träger und Räuber schalten Türme aus der Ferne aus.
Terraner: Belagerungspanzer und Yamato-Kanone haben eine größere Reichweite als jede Basisverteidigung.
Zerg: Die Wächter schießen jede Basis gefahrlos sturmreif.

5. Regel: Kenne die Spezialfähigkeiten!
Protoss: Benutzen Sie Stasisfeld/PSI-Sturm gegen eine Übermacht, Mind Control gegen teure Feindeinheiten, Außenposten mit Schildbatterien zum Wiederaufladen der Schilde offensiver Kräfte.
Terraner: Verwenden Sie Bestrahlung gegen die Zerg, EMP gegen die Protoss, Lockdown gegen Träger/Kreuzer. Heilen Sie Verwundete, reparieren Sie mechanische Einheiten.
Zerg: Vergifter schädigen Feindeinheiten und -gebäude, Terrors (gegen Träger/Kreuzer) und Ultralisken (gegen Infanterie/Panzer) erhalten Spezialaufträge; lassen Sie angeschlagene Einheiten sich regenerieren.


Tiefen- und Sporenkolonien bilden einen undurchdringlichen Sperr-Riegel vor der Zerg-Basis.

■ Atomraketen können schneller hergestellt werden.

Fazit: Die Aufwertung der terranischen Forscher schlägt als größter Pluspunkt zu Buche, da diese unterstützenden Einheiten im Kampf gegen die Protoss (EMP-Schockwelle), die Zerg (Bestrahlung) und andere Terraner (Aufklärung gegen getarnte Raumjäger und Geister) unverzichtbar sind. Machen Sie verstärkt Gebrauch von der jetzt preiswerteren Aufklärung durch Scans.

ZERG

■ Die Kosten für den Vergifter sind um über 50% auf 50 Erz und 150 Gas gestiegen.
■ Die Reichweite des Brütling-Spruchs der Königin wurde erhöht.
■ Die Erforschung der Adrenalindrüsen für den Zergling macht nun erstmals Sinn, da sich seine Angriffsfrequenz dadurch um 50% erhöht.
■ Der Terror besitzt nun 25 statt 20 HP und kann dadurch nicht mehr so leicht abgeschossen werden.
■ Die Tiefenkolonie ist kostengünstiger (50 statt 75 Erz), verursacht mehr Schaden (40 statt 30) und greift feindliche Bodentruppen nun häufiger an.

Fazit: Zerglingüberfälle in der frühen Phase des Spiels werden für den Gegner noch gefährlicher, wenn Sie die Adrenalindrüsen erforschen. Die stationäre Basisverteidigung mit Tiefenkolonien ist jetzt durchaus eine Alternative zu der bisherigen Taktik, rings um die Basis Zerglinge und Hydralisken einzugraben. Der einzige Wermutstropfen sind die erhöhten Kosten für den Vergifter, der mit seinem Blutbad-Spruch unverzichtbar ist.

NEUE FÄHIGKEITEN DER BISHERIGEN EINHEITEN

Zwei Einheiten profitieren in *Brood War* von neuen Upgrades. Im einzelnen sind dies:

GOLIATH:

■ Mit dem Upgrade der Raketenwaffen wird sein Angriffsradius gegen Luftziele stark erhöht. Er ist dann vergleichbar mit dem des Wächters der Zerg und dem des Kreuzers der Terraner.
■ Unabhängig davon erzielt ein Goliath nun auch gegen Bodeneinheiten 20% mehr Schaden (bei unveränderter Reichweite gegen Bodenziele).

Fazit: Der Goliath wird gegenüber dem klassischen Allrounder der Terraner – dem Marine – aufgewertet. Setzen Sie Marines nach wie vor in Bunkern und als schnelle Eingreiftruppe zur Basisverteidigung ein. In der Offensive sollten Sie nun aber vorwiegend mit Goliaths gegen feindliche Luftstreitkräfte vorgehen (z. B. dann, wenn Sie mit Panzerverbänden angreifen).

ULTRALISK:

■ Die beiden neuen Upgrades erhöhen Panzerung und Geschwindigkeit und machen den Ultralisken zu einer noch gefährlicheren Kampfmaschine.
■ Nach wie vor ist er aber der mit Abstand teuerste Zerg und verfügt als einzige Bodeneinheit nicht über die Fähigkeit des Eingrabens.

Fazit: Der Ultralisk bleibt teuer im Verhältnis zu seinen Fähigkeiten. Produzieren Sie Ultralisken ebenso wie Terrors nur dann, wenn Sie mehr Gas besitzen, als Sie für andere Einheiten oder Upgrades ausgeben wollen.

CHEATS

Die Cheats des Hauptprogramms behalten ihre Gültigkeit.

Cheat	Wirkung
Power overwhelming	God Mode
Show me the money	10.000 Einheiten Gas und Kristalle
Operation CWAL	Schnelle Konstruktion von Gebäuden und Einheiten
The Gathering	Unbegrenzte Energie für Spezialeinheiten
Game over man	Mission verloren
Staying Alive	Mission wird bei Sieg/Niederlage nicht beendet
There is no cow level	Mission gewonnen
Whats mine is mine	Mehr Kristalle
Breathe deep	Mehr Gas
Something for nothing	Alle Upgrades erforschbar
Black Sheep Wall	Deckt Karte auf
Medieval man	Dlle Upgrades erforscht
Modify the phase variance	Alle Gebäude verfügbar
War aint what it used to be	Kein Nebel des Krieges
Food for thought	Aufhebung der Begrenzung der Einheitenzahl


Goliaths sind den Wächtern der Zerg nun in Reichweite und Kampfkraft ebenbürtig.

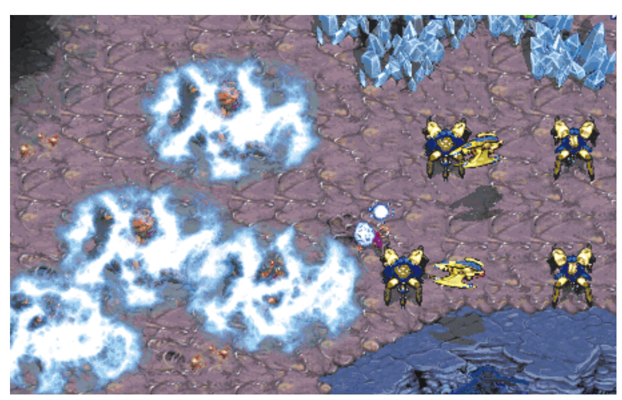
NEUE EINHEITEN

PROTOSS

Corsair

■ Die Corsair steht in Konkurrenz zum Scout und ist diesem an Kampfkraft sowie HP und


Diese Horde Ultralisken läßt den Protoss-Bodentruppen keine Chance.



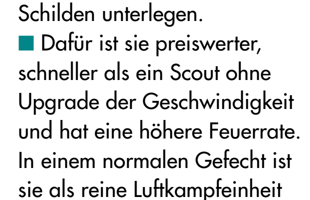
Diese Corsairs lähmen die Tiefenkolonien der Zerg, so daß Bodentruppen angreifen können.



Die Schlachtkreuzer der Terraner sind ein lohnendes Ziel für Dark Archons.

Schilden unterlegen.

■ Dafür ist sie preiswerter, schneller als ein Scout ohne Upgrade der Geschwindigkeit und hat eine höhere Feuerrate. In einem normalen Gefecht ist sie als reine Luftkampfeinheit jedoch benachteiligt.



■ Setzen Sie sie vorwiegend dazu ein, gegnerische Türme mittels Disruption Web am Kampf zu hindern. Währenddessen können Sie mit Scouts oder Bodentruppen angreifen bzw. Verbände mit Shuttles absetzen.

■ Die Web hindert gegnerische Truppen zwar an der Bewegung sowie am Nah- und Fernkampf, Spezialeinheiten können jedoch nach wie vor ihre Fähigkeiten einsetzen.

■ Wenn Sie genügend Ressourcen für eine Trägerflotte besitzen, können Sie auf Corsairs verzichten, da Ihre Träger alle Türme aus sicherer Entfernung eliminieren können.

Dark Templar

■ Dark Templars sind wegen ihrer Dauertarnung und ihres hohen Schadenspotentials interessant.

■ Sie können Sie in Defensive und Offensive gleichermaßen gut einsetzen.

■ Halten Sie neben herkömmlichen Templern immer auch einige Dark Templars in Ihrer Basis für Notfälle bereit. Die Verschmelzung zu einem Dark Archon geht genauso schnell vonstatten wie das Entstehen eines Archons.

Dark Archon

■ Feedback lenkt nur das Mana einer Einheit gegen diese selbst, nicht ihre Schildenergie. Gegen normale Protoss-Einheiten ist dieser Spruch daher wirkungslos.

■ Maelstorm wirkt auch auf eigene Einheiten (außer Archons) und enttarnt gegnerische Truppen kurzzeitig. Ähnlich wie beim Einsatz des Einfangen-Spruchs der Zerg-Königin können diese dann bekämpft werden.

■ Dark Templars bringen mit „Mind Control" erstmals eine sehr mächtige psionische Fähigkeit ins Spiel. Diese ist auf jede Einheit anwendbar, mit Ausnahme von Gebäuden, Larven, Abfangjägern, Scarabs und Minen. Lediglich Truppen in dem Stasisfeld eines Arbiters sind geschützt.

■ Sie können auch gegnerische Dark Archons kontrollieren.

■ Wenn Sie einen Transporter „bekehren", gehen auch alle geladenen Einheiten in Ihren Besitz über.

■ Mit jeder kontrollierten Einheit erhalten Sie auch den dauerhaften Zugriff auf deren Upgrades mit Ausnahme von Schild-, Panzerungs- und Angriffsboni.

■ Wenden Sie Mind Control vor allem gegen teure Feindeinheiten wie Forschungsschiffe, Kreuzer, Wächter, Ultralisken, Träger und Archons an.

■ Erst wenn Sie nicht mehr genug Energie für eine Kontrolle besitzen, sollten Sie Feedback gegen feindliche Spezialeinheiten einsetzen.

■ Eine kontrollierte Protoss-Einheit zehrt wie alle anderen Truppen von Ihrem PSI-Vorrat. Allerdings können Sie auch noch nach Erreichen der Einheitenobergrenze weitere Einheiten auf diese Art rekrutieren.

■ Einer kontrollierten Einheit einer anderen Rasse müssen Sie kein PSI zur Verfügung stellen.

■ Wenn Sie ein WBF oder eine Drohne kontrollieren, können Sie auch die Gebäude der jeweiligen Rasse errichten. Die so produzierten Einheiten erfordern eine eigene Logistik (Terraner: Depots, Zerg: Overlords).

■ Die Kontrolle eines Geistes des Gegners, der über Nuklearwaffen verfügt, erlaubt es Ihnen dennoch nicht, diese auch abzuschießen. Dazu müßten Sie schon eigene Silos besitzen.

■ Wie jede schwache Einheit mit besonderen Fähigkeiten müssen Dark Archons ausreichend durch andere Truppen geschützt werden. Eine Kombination mit einem Arbiter wirkt dabei auf den Gegner besonders überraschend.

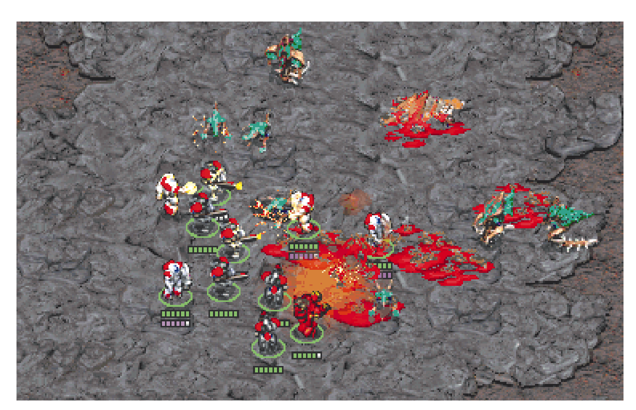
■ Halluzinationen werden bei der Anwendung von Mind Control zerstört.



Im Schutze der Protoss-Basis werden Dark Archons geboren.



Eine kontrollierte Drohne errichtet im Schutze eines Trägers eine Zerg-Kolonie für die Protoss.



Mit medizinischer Unterstützung können auch Zerg-Horden erfolgreich bekämpft werden.



Eine Adler-Patrouille ist in einen Hinterhalt geraten und wird von Lurkern attackiert.

■ Der Computergegner wendet Mind Control nicht auf Ihre Helden an.
■ Sie können auch Critters kontrollieren.

TERRANER:

Medic

■ Heilung ist auf die Kaserneneinheiten und WBF beschränkt. Sie erfolgt automatisch, wenn sich ein Medic in der Nähe eines Verwundeten befindet. Dabei wird kein Mana verbraucht.
■ WBF können sowohl geheilt als auch repariert werden (letzteres verbraucht Erz).
■ Sie können auch Einheiten alliierter Spieler heilen, müssen diese dann jedoch manuell als Ziel anwählen.
■ Führen Sie pro drei Infanteristen einen Medic mit.
■ Wenden Sie vor einem Sturmangriff regelmäßig das Stimpack an. Dadurch steigt die Feuerrate Ihrer Armee um 50%, wohingegen die negativen Auswirkungen auf die Gesundheit Ihrer Soldaten schon innerhalb weniger Sekunden geheilt sind.
■ Gegen die Schäden, die die schweren Waffensysteme der Ultralisken, Wächter, Panzer, Kreuzer und Träger anrichten, helfen die Fähigkeiten der Medics wenig.
■ Optic Flare engt den Sichtbereich einer Einheit dauerhaft stark ein. Solange jedoch noch andere Einheiten in der Nähe sind, die aufklären, verhält sie sich in Angriff und Verteidigung normal.
■ Ein geblendeter Detektor verliert seine Fähigkeit, getarnte und eingegrabene Einheiten zu erkennen (ähnlich wie bei einem Lockdown, nur dauerhaft).
■ Restoration entfernt die Wirkung aller negativen Effekte auf eine eigene Einheit mit Ausnahme von Stasisfeld und Mind Control. Damit haben Sie erstmals ein Mittel gegen Lockdown/Geister und Parasit/Königin.

Valkyrie

■ Die Valkyrie ist für den reinen Luftkampf konstruiert und darin dem Raumjäger in Bewaffnung und Panzerung überlegen.
■ Ihr Waffensystem richtet Umgebungsschaden an und ist daher ideal für Massengefechte.
■ Benutzen Sie Valkyries gegen zahlenmäßig große Flotten der Zerg-Mutalisken oder Protoss-Scouts.

ZERG:

Lurker

■ Der Lurker kann als einziger Zerg in eingegrabenem Zustand Bodeneinheiten angreifen. Seine Stacheln verletzen dabei niemals die eigenen, sehr wohl aber im Weg stehende alliierte Truppen.
■ Er profitiert von den Angriffs- und Panzerungs-Upgrades des Hydralisken.
■ Um zum Lurker zu mutieren, muß sich ein eingegrabener Hydralisk ausgraben.
■ Er verhält sich wie alle anderen eingegrabenen Zerg-Einheiten bzgl. Entdeckung (nur mittels Detektor) und Angreifbarkeit durch Spezialfähigkeiten (Bestrahlung und PSI-Sturm: ja; Einfangen und Maelstorm: nein).
■ Er bleibt bei einem gegnerischen Angriff anders als die übrigen Zerg jedoch eingegraben.
■ Die herkömmlichen Zerg-Einheiten sind im eingegrabenen Zustand zwar für normale Einheiten unsichtbar, müssen sich zum Kampf jedoch ausgraben. Für eine starke Armee aus Bodentruppen stellen sie daher keine besondere Gefahr dar. Mit dem Lurker gibt es nun eine Einheit, die quasi unsichtbar Angriffe starten kann. Daher ist Aufklärung im Kampf gegen die Zerg jetzt wichtiger denn je.

Devourer

■ Devourer besitzen zwar mehr als doppelt soviele HP wie Mutalisken, sind diesen aber an Geschwindigkeit und vor allem Feuerrate weit unterlegen.
■ Sie sind damit eine reine Unterstützungseinheit für Angriffe gegen Luftziele.
■ Setzen Sie sie zusammen mit Mutalisken ein, wenn Sie Kreuzer der Terraner oder Träger der Protoss angreifen. Damit haben Sie eine Alternative zu den Terrors, die zwar preiswerter sind, aber nur einmal verwendet werden können.



Eine Schwadron Valkyries liefert sich mit Zerg-Mutalisken ein heftiges Gefecht.



Mutalisken und Devourer kämpfen mit Protoss-Luftstreitkräften um Erzvorkommen.

▼ KOMPLETTLÖSUNG

KAMPAGNE DER PROTOSS

MISSION 1: ESCAPE FROM AIUR (TAKTIKMISSION, 2 GEGNER: ZERG)



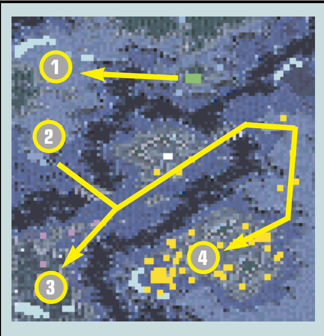
Ziel: Bringen Sie Zeratul zum Warp Gate!

1. Bewegen Sie sich zur Zerg-Basis (1) nach Süden und eliminieren Sie alle Zerg-Einheiten und Nydus-Kanäle auf dem Weg dorthin.
2. Nutzen Sie die heftigen Kampfhandlungen dort, um mit Zeratul und einigen seiner Getreuen durch die gegnerischen Linien hindurch nach (2) zu gelangen. Dort können Sie ungestört auf das Wiederaufladen der Schilde warten.
3. Nehmen Sie den Protoss-Außenposten (3) ein.
4. Bekämpfen Sie die Zerg im NO (4) mit Angriffen in mehreren Wellen, wobei die Schildgeneratoren Ihnen gute Dienste leisten.
5. Brechen Sie dann mit Zeratul und den verbliebenen Protoss zum Warp Gate (5) durch.



Im Nordosten werden die Zerg unter Einsatz der Schildgeneratoren bezwungen.

MISSION 2: DUNES OF SHAKURAS (AUFBAUMISSION, 2 GEGNER: ZERG)



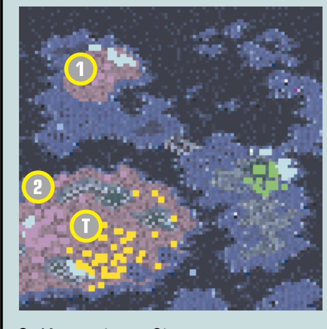
Ziele: • Errichten Sie eine Basis und finden Sie den Dark Templar!
• Bezwingen Sie die Zerg!

1. Errichten Sie Ihre Basis im NW bei (1).
2. Sichern Sie deren einzigen Zugang (2) stets mit einigen Berserkern und Dragonern.
3. Bilden Sie darüber hinaus je acht Berserker und Dragoner aus und bauen Sie zwei Räuber.
4. Erforschen Sie die Upgrades dieser Einheiten und greifen Sie die Zerg (4) auf dem Landweg an.
5. Sie können einen Außenposten bei (3) errichten, um weitere Ressourcen zu erlangen.



Wenn Sie den einzigen Landzugang zu Ihrer Basis gut bewachen, droht dieser kaum noch Gefahr.

MISSION 3: LEGACY OF THE ZEL'NAGA (AUFBAUMISSION, 2 GEGNER: ZERG)

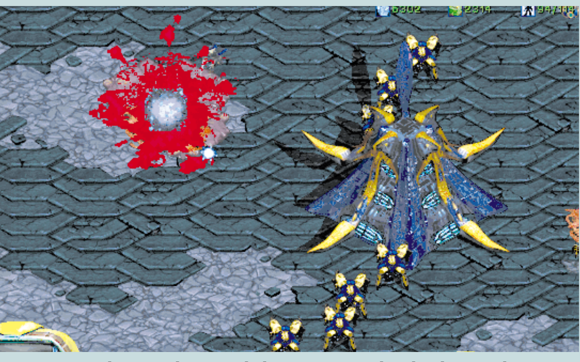


Ziel: Eliminieren Sie die Zerg-Zerebraten!

1. Ihre Verbündeten helfen Ihnen dabei, die Kontrolle über die Ressourcen bei (1) zu erlangen. Errichten Sie dort einen Außenposten und schützen Sie diesen wie Ihre Basis durch Dragoner, Photonenkanonen und Schildbatterien.
2. Konstruieren Sie sechs Shuttles und setzen Sie zwei Räuber, vier Dark Templars und sechs Dragoner im NW der Zerg-Basen (2) ab. In einer zweiten Welle sollten Sie Ihren Angriff mit weiteren Dragonern unterstützen.
3. Die Luftabwehr können Sie zuvor mit der Disruption Web der Corsair zum Schweigen bringen.
4. Die beiden Zerebraten befinden sich unmittelbar neben dem Tempel (T). Diese können nur von Dark Templars endgültig eliminiert werden.



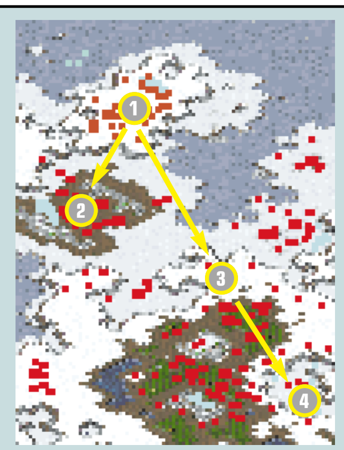
Der Außenposten im Nordwesten ist bevorzugtes Ziel der Zerg-Angriffe.



Der erste Zerebrat wird ausgeschaltet. Der Tempel rechts kann nicht zerstört werden.

S T U

MISSION 4: THE QUEST FOR URAJ (AUFBAUMISSION, 1 GEGNER: TERRANER)



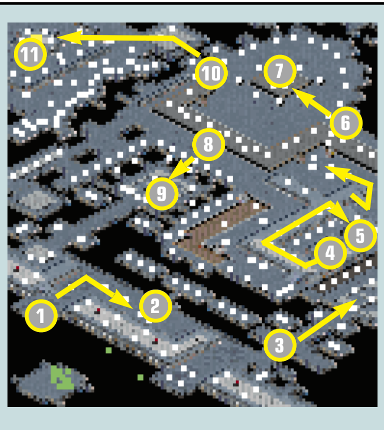
Ziel: Bringen Sie Kerrigan zum Kristall!

1. Übernehmen Sie die Basis der Terraner im Nordwesten (1).
2. Bewegen Sie Kerrigan im Tarn-Modus nach Süden und greifen Sie die zweite Basis (2) an.
3. Zerstören Sie zunächst die Bunker und alle WBF. Ziehen Sie dann Ihre Räuber nach und reißen Sie die restlichen Gebäude nieder.
4. Bauen Sie drei Shuttles und einen weiteren Räuber.
5. Setzen Sie die vier Räuber mit zwei Shuttles am Hochplateau (3) ab und schalten Sie die Luftabwehrtürme aus.
6. Bringen Sie Kerrigan dann mit dem letzten Shuttle zum Kristall (4).



Die getarnte Kerrigan greift die benachbarte Terraner-Basis im Alleingang an.

MISSION 5: THE BATTLE OF BRAXIS (TAKTIKMISSION, 1 GEGNER: TERRANER)



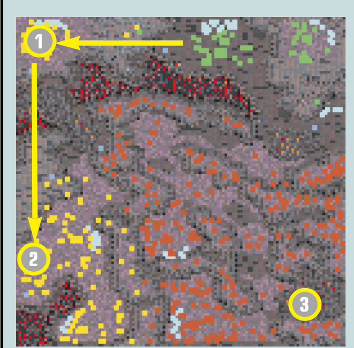
Ziel: Zerstören Sie alle Generatoren!

1. Setzen Sie Ihre Bodentruppen bei (1) ab und kämpfen Sie sich bis zum Generator (2) vor.
2. Beginnen Sie dann bei (3) mit dem Vormarsch nach NO.
3. Setzen Sie nach (4) über und zerstören Sie den Generator bei (5).
4. Dringen Sie weiter nach Norden vor und ziehen Sie alle Einheiten bei (6) zusammen.
5. Entschärfen Sie die Minen auf dem Platz vor dem Generator (7) mittels Beobachter und Dragonern. Die beiden Geister östlich der Plattform werden mit Dragonern unschädlich gemacht, bevor Sie den Generator mit Ihrer Luftflotte zerstören.
6. Schicken Sie einige leere Transporter nach (8). Dies lenkt die Luftabwehr so lange ab, bis Sie die beiden Räuber dort abgesetzt haben.
7. Zerstören Sie den Generator (9) wieder mit Ihren Luftstreitkräften.
8. Sammeln Sie Ihre Luftflotte bei (10) und greifen Sie den letzten Generator (11) an. Nutzen Sie dabei Halluzinationen, Disruption Web und die Tarnfähigkeit des Arbiters.



Den Weg zum letzten Generator kämpfen wir uns mit der Luftflotte frei.

MISSION 6: RETURN TO CHAR (AUFBAUMISS. VON PROTOSS & ZERG, 2 GEGNER: ZERG)



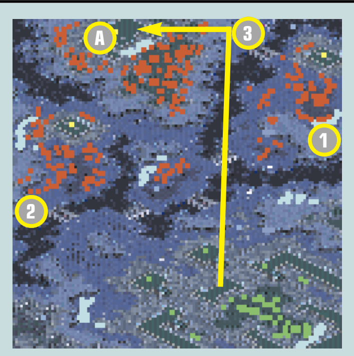
Ziel: Ergreifen Sie Besitz von dem Kristall! Oder: Eliminieren Sie den Overmind!

1. Schützen Sie Ihre beiden Basen vor Angriffen durch Photonenkanonen bzw. Tiefen- und Sporenkolonien.
2. Bilden Sie je zehn bis zwölf Berserker und Dragoner aus und greifen Sie die Zerg im Westen an (1).
3. Errichten Sie dort einen Außenposten und fördern Sie Gas.
4. Um zum Kristall (3) zu gelangen, ist der massive Einsatz von Bodenkräften erforderlich. Leider sind Ihnen die Zerg dabei keine große Hilfe, da diese keinen Schwarmstock errichten können.
5. Daher empfiehlt es sich, stattdessen den Overmind zu eliminieren. Bauen Sie dazu eine Luftflotte aus vier Trägern, einem Arbiter und zwei Corsairs auf. Erforschen Sie ferner die Upgrades für Träger und Corsair.
6. Bewegen Sie Ihre Flotte am äußersten westlichen Kartenrand nach Süden.
7. Halten Sie sich nicht mit der Luftverteidigung der Zerg auf, sondern greifen Sie den Overmind (2) direkt an. Der Arbiter tarnt dabei die Träger, während Sie die Hydralisken am Boden mit der Disruption Web handlungsunfähig machen.



Die Zerg-Basis im Nordwesten wird von unseren Truppen leicht überrannt.

MISSION 7: THE INSURGENT (AUFBAUMISSION, 1 GEGNER: PROTOSS)



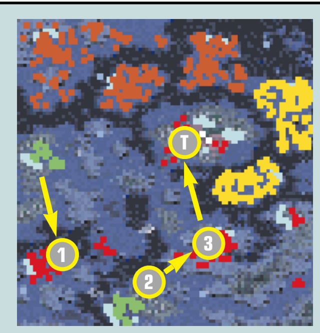
Ziel: Schalten Sie den Verräter Aldaris aus!

1. Sichern Sie die beiden Zugänge zu Ihrer Basis mit Photonenkanonen und Schildbatterien und halten Sie Ihre Dark Archons bereit.
2. Auf die Ausbildung von Berserkern und Dragonern können Sie weitestgehend verzichten. Rekrutieren Sie stattdessen noch weitere Dark Templar, von denen Sie einige zu Dark Archons verschmelzen.
3. Angreifende Archons sollten Sie mittels Mind Control auf Ihre Seite ziehen. Dies ist umso wichtiger, da Sie selbst diesen Truppentyp nicht ausbilden können.
4. Setzen Sie Mind Control auch gegen andere mächtige Einheiten wie Räuber oder Träger ein. Angriffe mit Berserkern und Dragonern können Sie dagegen leicht mit herkömmlichen Mitteln abwehren.
5. Konstruieren Sie mindestens vier Träger und statten Sie diese mit allen Upgrades aus.
6. Aldaris befindet sich ganz im Norden (A). Fliegen Sie mit Ihrer Flotte an den gegnerischen Photonenkanonen vorbei bis zum nördlichen Kartenrand und dann nach Westen. Sie geraten nur auf dem letzten Teil dieses Weges unter Beschuß und können Ihre Mission leicht erfüllen.
7. Wenn Sie Ihre Gegner hingegen völlig besiegen wollen, müssen Sie nacheinander bei (1), (2) und (3) unter dem Schutz Ihrer Träger Außenposten mit Photonenkanonen und Schildbatterien errichten. Zwei bis drei Dark Archons können von dort aus angreifende Träger kontrollieren, während Ihre Flotte die jeweils benachbarte Basis unter Beschuß nimmt.



Um alle gegnerischen Basen zu zerstören, müssen Sie Außenposten errichten.

MISSION 8: COUNTDOWN (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER: ZERG)

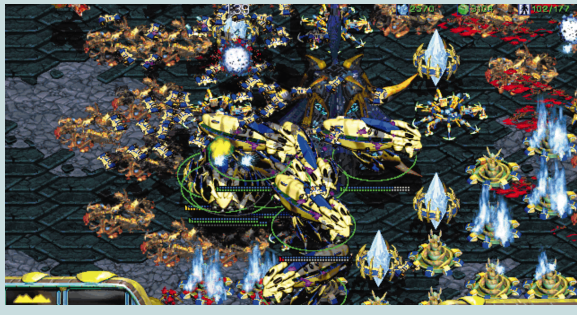


Ziel: Bringen Sie Artanis und Zeratul zum Tempel und schützen Sie diesen vor den Zerg!

1. Befestigen Sie beide Siedlungen und bauen Sie drei Träger.
2. Greifen Sie die westliche Zerg-Basis (1) aus der Luft an.
3. Erforschen Sie alle Upgrades für Ihre Luftwaffe.
4. Legen Sie zwei bis drei Schildbatterien im Süden an (2) und nehmen Sie eine weitere Zerg-Siedlung (3) ein.
5. Eliminieren Sie alle Zerg rings um den Tempel (T) und schützen Sie diesen mit vier Schildbatterien und mindestens 20 Photonenkanonen.
6. Errichten Sie eine neue Siedlung bei (1) und fördern Sie Erz.
7. Ziehen Sie wenigstens zehn Träger am Tempel zusammen und bringen Sie Ihre beiden Helden dorthin.
8. Seien Sie nun vor allem vor den Angriffen der Wächter auf der Hut, die Ihre Photonenkanonen schnell zerstören können. Ersetzen Sie zerstörte Kanonen laufend durch neue.
9. Ihre Siedlungen sind vor dem Ansturm der Zerg nicht zu retten, konzentrieren Sie sich daher ausschließlich auf die Verteidigung des Tempels.



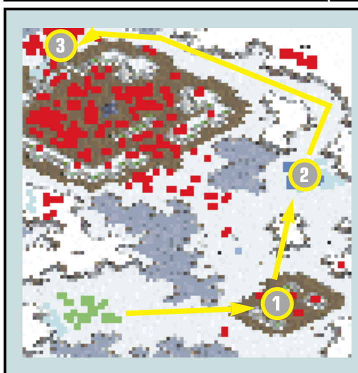
Die erste Zerg-Basis hat unseren Trägern nichts entgegenzusetzen und wird schnell besiegt.



In der Endphase entbrennt ein heftiger Kampf um den Tempel.

KAMPAGNE DER TERRANER

MISSION 1: FIRST STRIKE (AUFBAUMISSION, 1 GEGNER: TERRANER UND 1 VERBÜNDETER: TERRANER)



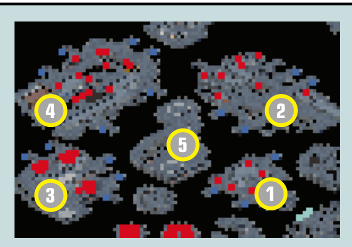
Ziele: • Zerstören Sie die gegnerische Kommandozentrale!
• Schützen Sie den Helden Duran!

1. Bilden Sie sechs bis acht Marines aus und bewegen Sie alle Truppen nach Osten.
2. Nehmen Sie den gegnerischen Außenposten (1) ein und vereinigen Sie Ihre Truppen mit den Verbündeten im NO (2).
3. Schützen Sie beide Basen mit Bunkern und Belagerungspanzern. Duran ist am sichersten in einem Bunker aufgehoben.
4. Erforschen Sie alle Upgrades für Marines und Panzer.
5. Greifen Sie mit zehn Panzern und 20 Marines an. Umgehen Sie dabei die Basis des Gegners und schlagen Sie von Norden her zu (3). Lassen Sie jeweils einen Teil Ihrer Panzer vorrücken, während Ihnen die anderen im Belagerungs-Modus Feuerschutz geben.



Die Panzer stehen vor der Basis der Terraner und haben das Hauptquartier fast erreicht.

MISSION 2: THE DYLARIAN SHIPYARDS (TAKTIKMISSION, 1 GEGNER: TERRANER)



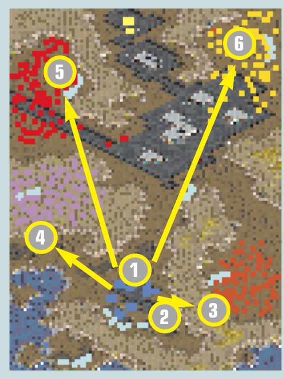
Ziele: • Übernehmen Sie 18 Schlachtkreuzer!
• Besiegen Sie die gegnerische Luftflotte!

1. Greifen Sie die Bunker mit Ihren Marines an und halten Sie die Medics bereit.
2. Schicken Sie zwei Medics los, um alle Panzer mit Optic Flare zu blenden.
3. Blenden Sie das Forschungsschiff und zerstören Sie die Truppenansammlungen mit Atomschlägen.
4. Tarnen Sie alle Geister und wenden Sie Lockdown auf die beiden Forscher an. Diese können Sie dann ebenso gefahrlos zerstören wie die feindlichen Panzer und Bunker.
5. Im abschließenden Gefecht gewinnen Sie dank der Yamato-Kanone schnell die Oberhand.


Halten Sie Ihre Medics immer dicht hinter der Infanterie, wenn Sie angreifen.


Mit Atomschlägen zerstören Sie gegnerische Truppenansammlungen.

MISSION 3: RUINS OF TARSONIS (AUFBAUMISSION, 4 GEGNER: ZERG)

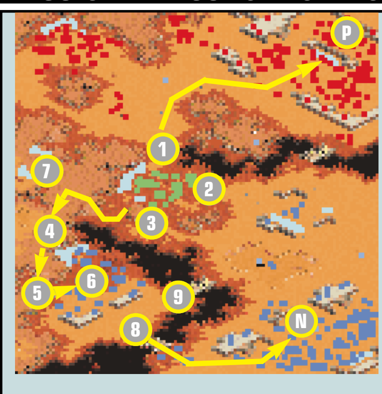


Das Ziel wird kurz nach Missionsstart wie folgt ergänzt:
• Eliminieren Sie alle vier Zerg-Schwarmstöcke!
• Bringen Sie Duran erst dann zum PSI-Disruptor!

1. Sichern Sie Ihre Basis mit je drei Bunkern im Norden (1) und Süden (2). Besetzen Sie jeden Bunker mit drei Marines und einem Feuerfresser.
2. Erforschen Sie je ein Upgrade für Reichweite, Panzerung und Waffen der Infanterie.
3. Besetzen Sie die Anhöhe (3) vor dem östlichen Nachbarn mit 12 bis 15 Marines und Medics. Fahren Sie dort zwei Panzer im Belagerungs-Modus auf und reißen Sie den Schwarmstock nieder.
4. Wenden Sie die gleiche Taktik vor der Basis im Norden an (4). Zuvor müssen Sie allerdings das Hochplateau mit einem Forschungsschiff auskundschaften.
5. Mit vier Raumjägern können Sie den Schwarm im Nordwesten (5) fast ohne Gegenwehr eliminieren.
6. Greifen Sie die letzte Zerg-Basis (6) mit mindestens 12 Marines und sechs Medics an. Zusätzlich sollten Sie sechs Goliaths mit verbesserter Reichweite gegen die Wächter mitführen.

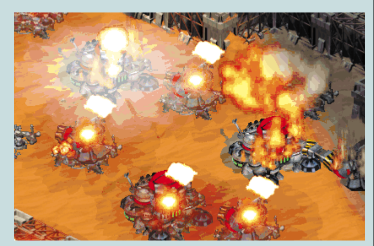

Die Basis ganz im Norden wird durch starke Flieger verteidigt und ist schwer einzunehmen.

MISSION 4: ASSAULT ON KORHAL (AUFBAUMISSION, 2 GEGNER: TERRANER)

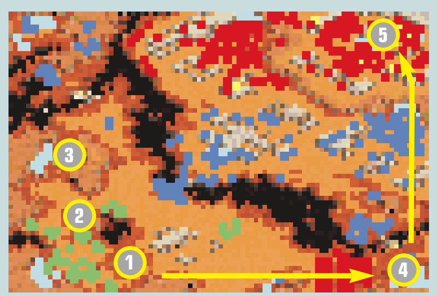


Ziel: Zerstören Sie alle gegnerischen Physiklabors! Oder: Zerstören Sie alle gegnerischen Nuklearsilos!

1. Errichten Sie Verteidigungsanlagen im Norden (1), Osten (2) und Süden (3) Ihrer Basis.
2. Halten Sie stets drei bis vier Raumjäger bereit, die Ihre Bodentruppen im Tarn-Modus bei der Abwehr der zum Teil sehr heftig vorgetragenen Panzerattacken unterstützen müssen.
3. Erforschen Sie Restoration für die Medics sowie Einzeltarnung und Lockdown für die Geister.
4. Besetzen Sie die Anhöhe im Westen (4) mit vier Panzern, zwölf bis 15 Infanteristen und Medics, einem Forschungsschiff und einem Geist.
5. Nehmen Sie die unterhalb liegende Basis unter Beschuß und wehren Sie zunächst nur die Angriffe ab.
6. Schalten Sie dann den Belagerungspanzer an der Rampe (5) mit Lockdown aus und rücken Sie in die Siedlung (6) vor.
7. Ist diese zerstört, sollten Sie Verteidigungsstellungen vor den beiden Brücken (8) und (9) errichten.
8. Sie können nun unbehelligt mit dem Ressourcen-Abbau bei (6) oder (7) beginnen, während Sie die Upgrades für Infanterie, Goliaths und Panzer erforschen.
9. Die weitere Vorgehensweise hängt von der Wahl des Missionsziels ab:
(a) Die Physiklabors (P) werden stark verteidigt. Errichten Sie zwei weitere Kommandozentralen mit angeschlossenen Nuklearsilos und stellen Sie Atomsprengköpfe her. Greifen Sie die Basis im Norden mit je zehn Panzern und Goliaths sowie 20 Infanteristen an. Setzen Sie dabei auch Raketen ein. Auch wenn Sie eines der Labors an ein eigenes Wissenschaftsgebäude anschließen, bleibt Ihnen die Kreuzer-Technologie (noch) verwehrt. Weiter geht es mit Mission 5a.
(b) Um die Nuklearsilos (N) im Süden zu zerstören, reicht eine Armee aus je sechs Panzern und Goliaths sowie 15 Infanteristen und Medics aus. Greifen Sie von der südlichen Brücke (8) aus an. Die Silos sind im übrigen nicht mit Atomwaffen bestückt. Weiter geht es dann mit Mission 5b.


Die Wissenschaftszentren und Physiklabors im Norden werden mit Atomschlägen zerstört.

MISSION 5A (VON MISSION 4/PHYSIK-LABORS): EMPEROR'S FALL – GROUND ZERO (AUFBAUMISSION, 2 GEGNER: TERRANER)



Ziel: Zerstören Sie Mengsks Hauptquartier!

1. Die Atomschläge zu Beginn können Sie leider nicht verhindern. Fliegen Sie Kaserne und Fabrik darum sofort in die südwestliche Ecke der Karte.

2. Bauen Sie Verteidigungsanlagen und plazieren Sie zwei Forschungsschiffe über den beiden Anhöhen im Osten (1) und Norden (2) Ihrer Basis.

3. Halten Sie stets einige Marines bereit, um auf diese Art enttarnte Geister zu eliminieren, bevor diese weitere Raketen ins Ziel dirigieren können.

4. Sie können einen Außenposten im Norden (3) errichten, um Zugriff auf weitere Ressourcen zu erhalten.



Ihre Basis wird zu Beginn fast vollständig durch Atomschläge zerstört...

5. Produzieren Sie vier Kreuzer und erforschen Sie die Yamato-Kanone und den Kolossus-Reaktor.

6. Nehmen Sie den Außenposten (4) der Terraner im Südosten mit Ihren Kreuzern ein. Luftabwehrtürme schalten Sie dabei mit der Yamato aus.



... durch schnelles Handeln können Sie Kaserne und Fabrik dennoch retten.

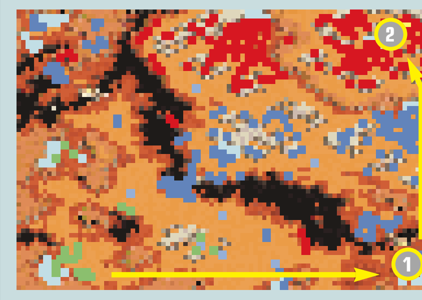
7. Erforschen Sie alle Waffen- und Rüstungs-Upgrades für die Kreuzer und produzieren Sie drei Forschungsschiffe.

8. Schützen Sie mindestens sechs Kreuzer mit der Verteidigungsmatrix und fliegen Sie zum Ziel (5). Lassen Sie sich auch durch den massiven Beschuß nicht aufhalten. Setzen Sie dann die Yamato-Kanone gegen Mengsks Hauptquartier ein.



Zwei unserer Kreuzer haben sich zu Mengsks HQ durchgekämpft und nehmen es unter Beschuß.

MISSION 5B (VON MISSION 4/NUKLEAR-SILOS): EMPEROR'S FALL – BIRDS OF WAR (AUFBAUMISSION, 2 GEGNER: TERRANER)



Ziel: Zerstören Sie Mengsks Hauptquartier!

1. Sie befinden sich auf derselben Karte wie in der Parallelmission 5a. Da in der vierten Mission alle Nuklearsilos zerstört wurden, haben Sie jetzt jedoch keine Atomschläge zu fürchten.



Von Beginn an fällt der Gegner mit unzähligen Kreuzern in unsere Basis ein.

2. Die Angriffe der Schlachtkreuzer bekämpfen Sie am wirkungsvollsten mit Lockdown und Goliaths. Errichten Sie darüber hinaus eine Kette von Luftabwehrtürmen rings um Ihre Basis.

3. Konstruieren Sie mindestens sechs Kreuzer und erforschen Sie für diese alle verfügbaren Upgrades.

4. Bauen Sie darüber hinaus zwei Forschungsschiffe. Diese sind eine leichte Beute für die Yamatos gegnerischer Kreuzer, schützen Sie sie daher bis zum Einsatz im Inneren Ihrer Basis.

5. Eskortieren Sie Ihre Flotte mit acht bis zehn Goliaths nach Osten (1). Errichten Sie dort einen Außenposten.

6. Ihre Kreuzer stoßen dann mit der Matrix geschützt, nach Norden vor und zerstören die feindliche Kommadozentrale (2).



Diese Armada wird sich zum Hauptquartier ganz im Norden durchschlagen.



Abermals gelingt es Emperor Mengsk, mit Hilfe der Protoss zu fliehen.

MISSION 6: EMPEROR'S FLIGHT (AUFBAU-MISSION, 3 GEGNER: ZERG/PROTOSS)



Ziel: Zerstören Sie Raynors Hauptquartier!

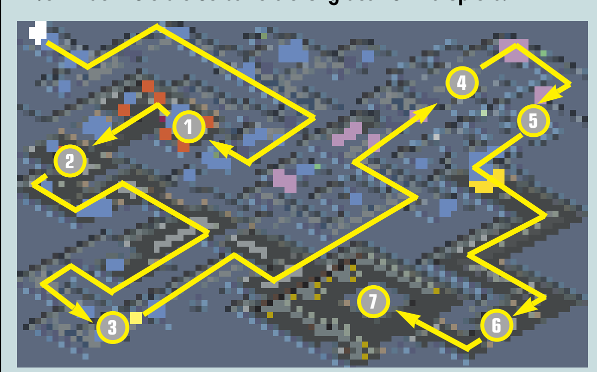
1. Sie können Ihre Basis in dieser Mission nahezu ungestört aufbauen. Die beiden Zerg-Stämme greifen die Protoss wesentlich häufiger an als Sie.
2. Die Protoss gehen erst dann gegen Sie vor, wenn Sie sich aus Ihrer Basis herauswagen. Warten Sie mit dem entscheidenden Schlag daher so lange, bis Sie ausreichende Kräfte zusammengezogen haben.
3. Unterstützen Sie die Panzer auf den beiden Anhöhen (1) und (2) mit jeweils acht bis zehn Infanteristen und wehren Sie angreifende Mutalisken mit den Valkyries ab. Bunker oder Raketentürme benötigen Sie diesmal nicht.
4. Konstruieren Sie sechs bis acht Kreuzer und erforschen Sie die zugehörigen Upgrades.
5. Die Stellungen der Protoss bei (3) und (4) können Sie bei Bedarf mit den Kreuzern leicht einnehmen. Wenn Sie selber dort Außenposten errichten, müssen Sie diese jedoch ausreichend schützen.
6. Bewegen Sie Ihre Flotte um die östliche Zerg-Basis (5) herum nach Norden. Vermeiden Sie unter allen Umständen eine direkte Konfrontation mit diesen Zerg.
7. Stoßen Sie dann zu Raynors Hauptquartier (6) vor und zerstören Sie es mit den Yamatos.



Die Belagerungspanzer und Valkyries sorgen diesmal für die Basisverteidigung gegen die Zerg.

MISSION 7: PATRIOT'S BLOOD (TAKTIKMISS. MIT ZEITBEGRENZUNG, 1 GEGNER: ZERG)

Ziele: • Finden und eliminieren Sie Admiral Stukov!
• Verhindern Sie die Selbstzerstörung des PSI-Disruptors!



Folgen Sie dem eingezeichneten Weg und beachten Sie die folgenden Hinweise:
1. Teilen Sie Ihre Truppen, um die Goliaths zu stehlen.
2. Ein WBF wird Ihnen zur Verfügung gestellt.
3. Der Standort von Admiral Stukov.
4. Locken Sie die Zerg in diesen Raum mit Selbstschußanlagen.
5. Schicken Sie einen Marine vor, damit die beiden infizierten Terraner möglichst wenig Schaden anrichten.
6. Ein Vergifter greift Sie an.
7. Der PSI-Disruptor.

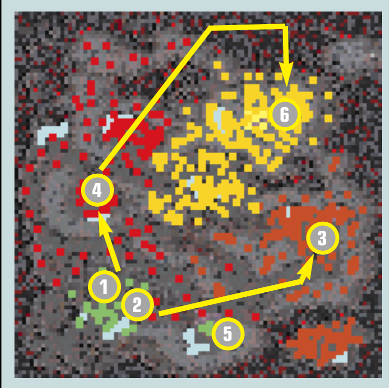


Achten Sie darauf, daß Ihre Infanteristen ständig von den Medics geheilt werden.



Der PSI-Disruptor kann in letzter Sekunde vor der Selbstzerstörung bewahrt werden.

MISSION 8: TO CHAIN THE BEAST (AUFBAUMISSION, 1 GEGNER: ZERG)





Dem Torrasquen ist nur mit schweren Waffen beizukommen.

Ziel: Eliminieren Sie die drei Zerebraten und bringen Sie vier Medics zum Overmind!

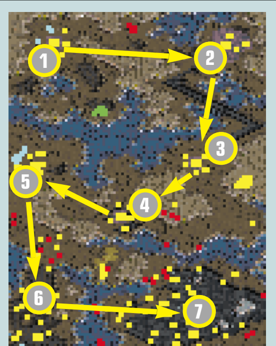
1. Sie müssen keinen der Zerebraten eliminieren, um erfolgreich zu sein. Die Mission ist so aber wesentlich leichter zu gewinnen.
2. Errichten Sie einen Sperr-Riegel aus Bunkern im Norden (1) und Osten Ihrer Basis (2).
3. Der Torrasque greift immer aus Richtung Osten an. Stellen Sie dort zusätzlich einige Belagerungspanzer auf.
4. Konstruieren Sie sechs Kreuzer und drei Forschungsschiffe.
5. Schützen Sie die Kreuzer mit der Matrix und bewegen Sie sie zügig nach Osten. Wählen Sie den Zerebraten (3) schon aus größerer Entfernung als Ziel für die Yamatos. Nachdem Sie diesen ausgeschaltet haben, werden Sie von den dortigen Zerg-Kolonien und dem Torrasquen nicht mehr angegriffen.
6. Mit der gleichen Taktik besiegen Sie die Zerg im Norden (4).
7. Sie können nun den alten Außenposten im Osten (5) wieder aufbauen, um weitere Ressourcen zu fördern.
8. Umfliegen Sie den letzten Zerg-Stamm und greifen Sie den verbliebenen Zerebraten (6) von Norden her an.
9. Damit ist jeder Widerstand gebrochen und Sie können die Medics gefahrlos zum Overmind bringen.



Jeder der drei Zerebraten kann mit sechs Schüssen der Yamato-Kanone ausgeschaltet werden.

KAMPAGNE DER ZERG

MISSION 1: VILE RISRUPTION (TAKTIKMISSION, 1 GEGNER: ZERG)



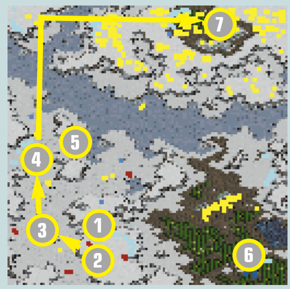
Ziel: Bewahren Sie alle Schwarmstöcke vor der Zerstörung!

Bewegen Sie sich zügig zum jeweils nächsten Schwarmstock. Die Wächter bei (4) können Sie unter Einsatz von jeweils zwei Terrors besiegen. Die Ultralisken bei (5) und (6) machen Sie durch den Brütling-Spruch der Königin unschädlich. Benutzen Sie die Nydus-Kanäle, um zum letzten Schwarmstock (7) zu gelangen. Verwenden Sie dort Einfangen gegen die Mutalisken und Blutbad gegen Truppenansammlungen.



In der südlichen Basis kommt es zum entscheidenden Gefecht mit den rebellierenden Zerg.

MISSION 2: REIGN OF FIRE (AUFBAUMISSION, 1 GEGNER: TERRANER)



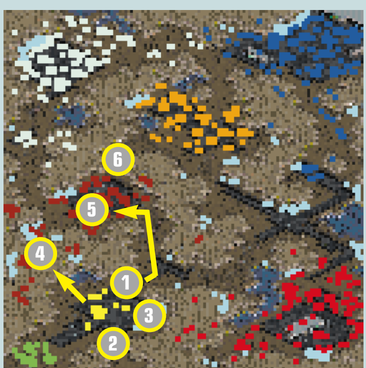
Ziel: Zerstören Sie den PSI-Disruptor!

1. Schützen Sie Ihre Basis im Norden (1) und Westen (2) durch Tiefen- und Sporenkolonien.
2. Bilden Sie je zwölf Hydralisken und Mutalisken sowie zwei Königinnen aus. Vertreiben Sie mit dieser Armee die Terraner aus dem Gebiet (3) nordwestlich Ihrer Basis und sichern Sie sich die dortigen Ressourcen (4).
3. Bekehren Sie den Torrasquen (5) mit dem PSI-Emitter und setzen Sie ihn zur Abwehr der terranischen Infanterie ein.
4. Wenn Sie weiteres Gas benötigen, können Sie auch im Osten (6) einen Außenposten errichten.
5. Erforschen Sie alle Upgrades für Ihre Mutalisken und greifen Sie den PSI-Disruptor (7) von Westen her mit mindestens 20 Mutalisken an.



Sichern Sie den einzigen Landzugang zur Basis mit Tiefenkolonien und Hydralisken.

MISSION 3: THE KEL-MORIAN COMBINE (AUFBAUMISSION, 5 GEGNER: TERRANER)





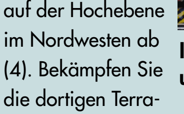
Zu Beginn wird der terranische Außenposten überrannt und eine eigene Basis gegründet.

Ziel: Erzielen Sie einen Überschuß von 10.000 Einheiten Erz! Optionales Ziel, das erst nach Missionsbeginn bekanntgegeben wird: Infizieren Sie möglichst viele Kommandozentralen!

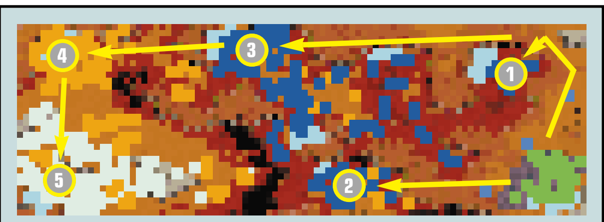
1. Jede Kommadozentrale, die Sie in dieser Mission infizieren können, steht Ihnen in der nächsten von Beginn an zur Verfügung. Daher sollten Sie sich zumindest eine aneignen.
2. Nehmen Sie die Basis der Terraner im Norden ein und errichten Sie dort eine eigene.
3. Schützen Sie diese im Norden (1) und Süden (2) vorwiegend mit Tiefenkolonien und im Osten (3) vorwiegend mit Sporenkolonien.
4. Entwickeln Sie die Upgrades für Hydralisk, Overlord und Königin.
5. Setzen Sie zwei Ultralisken und acht Hydralisken auf der Hochebene im Nordwesten ab (4). Bekämpfen Sie die dortigen Terraner und errichten Sie einen Außenposten.
6. Schützen Sie diesen im Norden mit Tiefen- und Sporenkolonien. Wenn Sie Tiefenkolonien nahe an die nördliche Kante bauen, erreichen diese sogar noch die gegnerische Kommandozentrale. Infizieren Sie diese und fliegen Sie sie ins Zentrum Ihrer Basis.
7. Dringen Sie mit zwei Ultralisken und sechs bis acht Hydralisken weiter nach Norden vor und nehmen Sie eine weitere Basis der Terraner ein (5). Beginnen Sie dort umgehend mit der Erzförderung.
8. Klären Sie die nördlichen Zugänge (1) und (6) ständig mit Overlords auf und halten Sie Hydralisken bereit. Die Terraner werden versuchen, mit Geistern Atomraketen auf Ihre Basen abzufeuern.
9. Eine weitere Expansion ist nicht nötig, da Sie nun genügend Erzvorkommen kontrollieren.



Infizieren Sie die Zentrale des nördlichen Nachbarn und geleiten Sie sie in den Schutz Ihrer Basis.



MISSION 4: THE LIBERATION OF KORHAL (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER: TERRANER/ZERG)



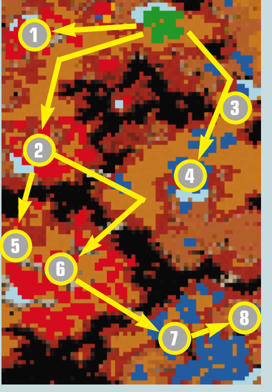
Ziel: Zerstören Sie alle Basen des Gegners!

1. Speichern Sie gleich zu Beginn ab, wenn Sie in der letzten Mission eine infizierte Kommadozentrale in Ihren Besitz bringen konnten. Nach dem Verlassen der Mission und einem Neustart steht Ihnen diese nämlich nicht mehr zur Verfügung.
2. Züchten Sie sofort 24 bis 30 Zerglinge und greifen Sie die Terraner (1) im Norden an. Errichten Sie dort einen Außenposten und schützen Sie diesen wie Ihre Basis mit Tiefen- und Sporenkolonien im Verhältnis 3:1.
3. Erforschen Sie die Upgrades für Zerglinge, Ultralisken und Hydralisken.
4. Greifen Sie die terranische Basis (2) im Osten an. Dabei bilden 20 bis 30 Zerglinge die Vorhut, der fünf bis sechs infizierte Terraner folgen. Lassen Sie diese die Tiefenkolonien eliminieren, bevor Sie mit acht bis zehn Ultralisken attackieren.
5. Steht Ihnen keine infizierte Kommandozentrale zur Verfügung, benötigen Sie mindestens vier Ultralisken mehr. In diesem Fall sollten Sie eine Königin bereithalten, um das gegnerische Hauptquartier zu übernehmen.
6. Überrennen Sie mit der gleichen Taktik auch die übrigen Basen (3), (4) und (5). Führen Sie zur Luftverteidigung zusätzlich jeweils 20 bis 24 Hydralisken mit.



Eliminieren Sie bei jedem Angriff zuerst die Tiefenkolonien mit Ihren Kamikazes.

MISSION 5: TRUE COLORS (AUFBAUMISSION, 2 GEGNER: PROTOSS/TERRANER)



Ziel: Zerstören Sie die feindlichen Bases und schalten Sie die Helden Duke und Fenix aus!

1. Bewegen Sie die Lurker und einige Zerglinge nach Westen und zerstören Sie die dortige Terraner-Basis (1) vollständig Diese wird dann – anders als die Basen bei (2) und (4) – nicht wieder aufgebaut.
2. Ziehen Sie gleichzeitig die Hydralisken nach Südwesten und eliminieren Sie dort zumindest die Kommandozentrale (2) und alle WBF.
3. Bilden Sie weitere Zerglinge aus und bekämpfen Sie mit diesen die Protoss bei (3) und (4). Versuchen Sie dort, den Nexus, alle Sonden und die Warp-Knoten auszuschalten.
4. Richten Sie in den ersten sechs Minuten soviel Schaden wie möglich an, vernachlässigen Sie aber den Aufbau der eigenen Siedlung nicht. Nach Ablauf der Frist sollten Sie schon einige Tiefenkolonien besitzen, die Sie im weiteren Verlauf des Spiels verstärken müssen. Setzen Sie bei der Basisverteidigung darüber hinaus auf Hydralisken und Lurker.
5. Klären Sie mit Overlords und Sporenkolonien auf, damit Sie vor Atomschlägen sicher sind.
6. Errichten Sie im Westen (1) einen Außenposten und zerstören Sie die Siedlung der Terraner bei (2) mit 20 Zerglingen und zehn Hydralisken. Auch dort sollten Sie anschließend mit dem Ressourcen-Abbau beginnen.
7. Die Protoss bei (3) und (4) können Sie mit 20 bis 25 Hydralisken neutralisieren.
8. Bilden Sie 30 Terrors und zwölf Wächter aus.
9. Schalten Sie Duke und seine Eskorte (5) mit den Terrors aus, die Luftabwehr und Belagerungspanzer mit den Wächtern. Fallen Sie dann mit 20 bis 30 Hydralisken auf dem Landweg in die letzte Terraner-Basis (6) ein. Führen Sie stets Overlords zur Enttarnung der Raumjäger mit.
10. Produzieren Sie weitere Terrors und wenden Sie sich den Protoss (7) zu. Fenix (8) befindet sich ganz im Osten der Basis.



In den ersten sechs Minuten können Sie ungestraft in die gegnerischen Basen einfallen.

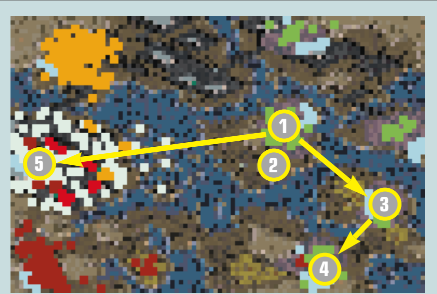
MITTLERE LUFTKAMPF-EINHEITEN IM VERGLEICH

Name	Bauzeit	Kosten Erz	Kosten Gas	Kosten Versorgung	Größe	Schaden [1] Boden+Upgrade	Schaden [1] Luft+Upgrade
Raumjäger	60	150	100	2	Groß	8+3 N	20+6 X
Valkyrie	60	250	125	3	Groß	–	40+24 X (Splash) [2]
Mutalisk	40	100	100	2	Klein	9+3 N	9+3 N
Devourer	40+40	100+150	100+50	2+0	Groß	–	25+6 N
Scout	80	300	150	3	Groß	8+3 N	28+6 X
Corsair	40	150	100	2	Groß	–	5+3 N (Splash)

[1] Normale Schäden (N) sind gegen alle Einheiten gleich wirksam, Explosionsschäden (X) haben nur 50% Wirkung gegen kleine Einheiten und 75% Wirkung gegen mittlere Einheiten.



MISSION 6: FURY OF THE SWARM (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER: TERRANER/ZERG)

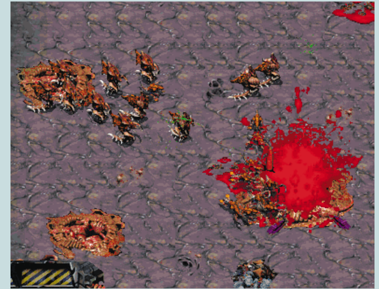


Das Missionsziel wird nach dem Start wie folgt geändert: Eliminieren Sie alle UED-Wissenschaftler!

1. Lediglich Ihre Hauptbasis (1) ist dank der Insellage vor dem Ansturm der abtrünnigen Zerg sicher. Geben Sie alle anderen Basen auf und ziehen die Overlords von dort ab.

2. Schützen Sie Ihre Basis mit Sporen- und Tiefenkolonien. Graben Sie später auch Lurker vor dem südwestlichen Zugang (2) ein.

3. Bilden Sie je vier Mutalisken und Wächter aus, verzichten Sie vorerst jedoch noch auf die Upgrades.



Dem anfänglichen Ansturm der Zerg haben Sie nichts entgegenzusetzen.

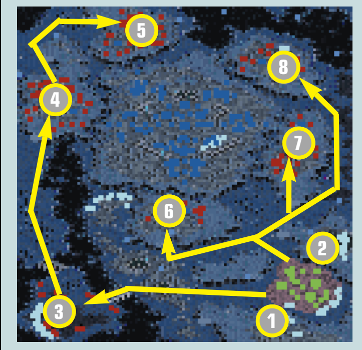
4. Greifen Sie mit diesen die Zerg im Südosten (3) und später auch im Süden (4) an. Errichten Sie an beiden Orten Außenposten, die Sie gut verteidigen müssen.

5. Erforschen Sie alle Upgrades für Ihre Luftstreitkräfte und greifen Sie die Basis der Terraner im Westen (5) mit mindestens acht Wächtern und acht Mutalisken an. Halten Sie die Mutalisken stets im Hintergrund und setzen Sie sie nur gegen gegnerische Mutalisken, Devourer und Terrors ein.



Mit Wächtern können Sie die Wissenschaftler der UED schließlich eliminieren.

MISSION 7: DRAWING OF THE WEB (AUFBAUMISSION, 2 GEGNER: PROTOSS)

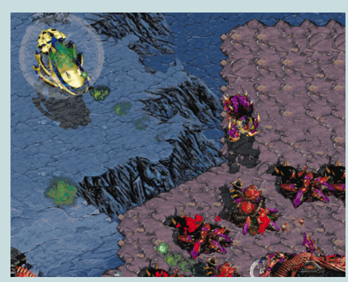


Ziel: Bringen Sie Duran zu jedem der fünf Signalgeber!

1. Verteidigen Sie Ihre Basis mit Tiefen- und Sporenkolonien sowie Hydralisken und Lurkern. Angreifende Träger kann Duran mittels Lockdown stoppen. Später sollten Sie auch noch einige Ultralisken gegen die Räuber in der Basis bereithalten.

2. Expandieren Sie rasch nach Süden (1) und Norden (2), um weitere Ressourcen zu erhalten.

3. Bilden Sie acht Ultralisken und zwölf weitere Hydralisken aus und erforschen Sie alle Upgrades. Errichten Sie dazu eine zweite Evolutionskammer.



Die Träger verlieren ihren Schrecken, wenn Duran Sie mit Lockdown bekämpft.

4. Übernehmen Sie mit dieser Armee den Protoss-Außenposten (3) im Südwesten.

5. Erobern Sie die Signalgeber (4) bis (8) mit jeweils zwölf Ultralisken und Hydralisken. Halten Sie die Hydralisken dabei im Hintergrund und bekämpfen Sie mit ihnen vorwiegend die Scouts und Shuttles.

6. Lassen Sie Duran dieser Truppe im Tarn-Modus folgen.

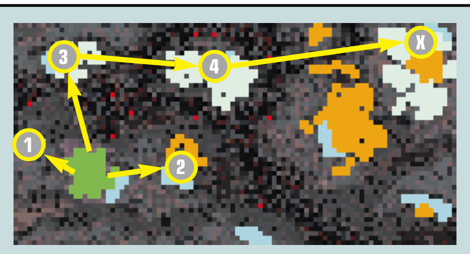


Die mächtigen Ultralisken leisten die Hauptarbeit bei der Zerstörung der Protoss-Außenposten.

Name	Reichweite Boden/Luft in Pixeln	Angriffe Boden/Luft pro Sekunde	Geschwindigkeit (nach Upgrade) in Pixeln pro Sekunde	Panzerung +Upgrade +Plasmaschilde	Hitpoints +Schilde	Energie +Upgrade	Besonderheiten
Raumjäger	175/200	0,5/0,65	100	0+3	120	200+50	Einzeltarnfeld
Valkyrie	–/230	–/0,25 ²	85	2+3	200	–	
Mutalisk	115/130	0,5	100	0+3	120	–	
Devourer	–/210	–/0,15	75	2+3	250	–	
Scout	145/165	0,5/0,65	75 (100)	0+3+3	150+100	–	
Corsair	–/210	–/1,65	100	1+3+3	100+80	200+50	Disruption Web

² *bezogen auf eine Salve aus vier mal zwei Raketen*

MISSION 8: TO SLAY THE BEAST (AUFBAU-MISSION, 2 GEGNER: TERRANER/ZERG)



Ziel: Bilden Sie Dark Templar aus und eliminieren Sie mit diesen den Overmind!

1. Expandieren Sie nach Westen (1) und bauen Sie Luftstreitkräfte auf. Errichten Sie zwei Schößlinge, um die zugehörigen Upgrades schneller erforschen zu können.

2. Der Overmind (X) wird scharf bewacht, ein direkter Angriff ist daher nicht ratsam. Konzentrieren Sie sich zunächst darauf, die Versorgung Ihrer Kontrahenten mit Ressourcen zu erschweren.

3. Die gegnerischen Außenposten bei (2) und (3) können Sie mit je acht Wächtern und Mutalisken einnehmen. Errichten Sie dort eigene Siedlungen.

4. Schützen Sie jede Ihrer Basen neben den stationären Verteidigungsanlagen auch mit sechs bis acht Mutalisken. Halten Sie stets einige Terrors bereit, um Angriffe von Kreuzern abzuwehren.

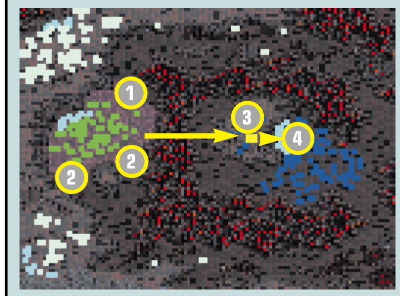
5. Um den Außenposten bei (4) zu eliminieren, benötigen Sie eine Armee aus je zwölf Wächtern und Mutalisken.

6. Greifen Sie dann den Overmind (X) mit zwölf Wächtern sowie zwei Staffeln à neun Mutalisken und drei Devourern an. Führen Sie darüber hinaus einige Terrors mit.

7. Haben Sie den Widerstand gebrochen, können Sie vier Dark Templar mit einem Overlord einfliegen und den Overmind eliminieren.


Fliegen Sie erst dann Dark Templar ein, wenn Sie die Kontrolle über den Overmind besitzen.

MISSION 9: THE RECKONING (AUFBAUMISS., ZEITBEGR., 2 GEGNER: PROTOSS/TERRANER)



Ziel: Zerstören Sie die Protoss-Basis innerhalb von 30 Minuten!

1. Sichern Sie Ihre Basis im Norden (1) und Süden (2) mit je drei bis vier Tiefenkolonien. Vor Luftangriffen und Belagerungspanzern sind Sie diesmal sicher.

2. Stationieren Sie beide Wächter im Norden vor Ihrer Basis, um Templer abzufangen.

3. Errichten Sie einen zweiten Schößling und erforschen Sie die Flieger-Upgrades bis zur zweiten Stufe.

4. Bilden Sie jeweils zehn bis zwölf Wächter und Mutalisken sowie 20 Terrors aus. Gruppieren Sie die Terrors zu je vier Einheiten.

5. Das Hochplateau (3), auf dem sich die Stasis-Zelle befindet, können Sie mit Ihren Wächtern unbedrängt einnehmen.

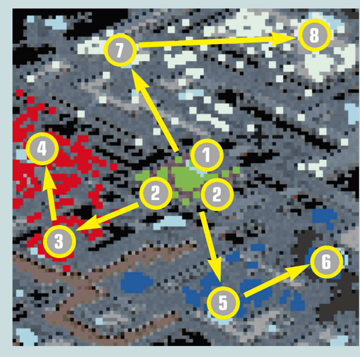
6. Nach 20 Minuten sollten Sie mit dem Hauptangriff beginnen und zunächst mit den Wächtern gegen die Sonden am Nexus (4) vorgehen. Ziehen Sie sich aber sofort wieder zurück und schalten Sie die herbeieilenden Träger und Scouts mit Ihren Terrors aus. Die Wächter müssen sich derweil um die Templer kümmern, die mit PSI-Stürmen sehr unangenehm werden können.

7. Fallen Sie dann mit Wächtern und Mutalisken ins Zentrum der Basis ein.

8. Eventuell müssen Sie weitere Mutalisken ausbilden bzw. Ihre Bodentruppen in die Schlacht schicken, um die vorgegebene Zeit nicht zu überschreiten.


Ihre Luftstreitkräfte zerstören die Basis der Protoss in den letzten Minuten der Mission.

MISSION 10: OMEGA (AUFBAUMISSION, 3 GEGNER: PROTOSS/TERRANER)




Die Terraner im Westen sind eine leichte Beute für Ihre Luftflotte.

Ziel: Eliminieren Sie alles und jeden!

1. Errichten Sie vor den Basiseingängen im Norden (1) und Süden (2) je drei bis vier Tiefenkolonien sowie zwei Sporenkolonien. Halten Sie darüber hinaus acht bis zehn Hydralisken als schnelle Eingreiftruppe bereit. Verzichten Sie jedoch auf die Upgrades der Bodentruppen.

2. Bilden Sie 30 Mutalisken aus und erforschen Sie hierfür alle Upgrades.

3. Greifen Sie die Terraner im Südwesten (3) und Westen (4) mit sechs Wächtern, 18 Mutalisken und 6 Devourern an. Führen Sie auch einige Overlords gegen getarnte Raumjäger mit.

4. Errichten Sie auf den Trümmern der Terraner-Basen eigene Kolonien. Schützen Sie diese neben den stationären Verteidigungsanlagen mit jeweils drei Wächtern, Mutalisken und Devourern. Verteidigen Sie Ihre Hauptbasis mit je vier Wächtern und Mutalisken sowie einigen Terrors gegen die nun häufiger werdenden Angriffe. Errichten Sie zusätzliche Sporenkolonien.

5. Wenden Sie sich mit einer Luftflotte aus zwölf Wächtern sowie drei Staffeln à neun Mutalisken und drei Devourern gegen die Protoss bei (5) und (6). Rücken Sie nur langsam vor und schalten Sie unbedingt die Templer aus, bevor diese einen PSI-Sturm aussprechen können.

6. Sind die Protoss besiegt, können Sie eine weitere Kolonie errichten. Wählen Sie als Standort die ergiebigste Gasquelle im Süden aus.

7. Ersetzen Sie erlittene Verluste und kämpfen Sie mit Ihrer Luftstreitmacht gegen die Terraner bei (7). Ziehen Sie alle Ihre Truppen zusammen, um die letzte Basis bei (8) zu erobern.

Andreas Krumme ■


Die letzte Basis der Terraner im Nordosten wird unter Einsatz aller Kräfte bezwungen.

Komplettlösung

Dark Project: Der Meisterdieb

3D-Action mal ganz anders: Als Meisterdieb müssen Sie Ihren Widersachern aus dem Weg gehen. Möglichst leise schleichen Sie durch die Schatten, um verborgen zu bleiben. In unserer Komplettlösung führen wir Sie durch alle zwölf Levels des Spiels.

Zum Geleit

Wohlan, Ihr Schurken und Spitzbuben, wappnet Euch und studieret aufmerksam die aufgezeichneten Erfahrungen des „Meisterdiebes". Bleibet wachsam und hütet Euch vor allerlei finstren Fallen und üblen Untoten. Übt Euch in perfektem Umgang mit Licht und Schatten... dann sind keine Schätze der Welt mehr vor Euch sicher!

Die Kunst des „Diebens"

So lasset uns mit den 10 Grundregeln unseres diebischen Handwerks beginnen:

LEKTION 1:

Schändliches Meucheln ist nicht unser Ziel und daher stets die letzte Wahl. Unerkannt bleiben heißt das oberste Gebot der Diebe. Wählet also Hilfsmittel wohlüberlegt aus. So ist es z. B. Narretei, Minen zu erwerben, wenn der Auftrag gebietet, alle Gegner am Leben zu lassen.

LEKTION 2:

Hebt Gulden nicht unnütz auf, sondern gebt vor einem Auftrage alles aus. Denn seid gewiß, aufgespartes Geld verschwindet auf wundersame Weise vor dem nächsten Auftrag. Auch sollt Ihr ruhig alle Ausrüstung benutzen, denn auch hiervon behaltet Ihr nichts für den nächsten Auftrag übrig.

LEKTION 3:

Bevor Ihr Euer Handwerk beginnet, nutzt fleißig Euer Training, vor allem das Springen an oder von Seilen/Leitern ist höchst wichtig und bedarf der Übung.

LEKTION 4:

Zu wissen, wo Ihr Euch befindet, macht vieles leichter. Benutzt die reichlich vorhandenen Gegenstände wie Kisten, Vasen, Knochen usw., um damit Kreuzungen und Gänge zu markieren. Zur Not könnt Ihr auch Eure Ausrüstungsgegenstände dafür benutzen.

LEKTION 5:

Kommt Ihr an bestimmten Gegnern einfach nicht vorbei, gibt es vielleicht einen anderen Weg, diese zu umgehen. Sucht nach verborgenen Winkeln und Gängen und haltet nicht an ein und demselben Weg fest.

LEKTION 6:

Richtet den Blick öfter gen Himmel, um Vorsprünge, Balken etc. zu erkennen, die Ihr erklimmen könnt. Richtet den Blick nach unten, um enge Gänge und Durchschlupfe wahrzunehmen, durch die Ihr kriechen könnt.

LEKTION 7:

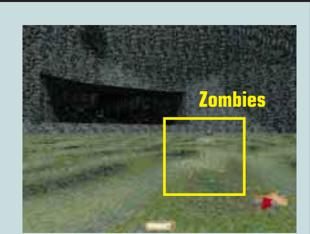
Versucht Euch an den verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Grundsätzlich steigen die Ansprüche an den Auftrag. Gewöhnlich sind mehr Gegenstände und Diebesgut zu beschaffen. Ihr werdet erkennen, daß ein „normaler" Dieb z. B. Schlüssel in einem Raum offen liegend vorfindet, während ein Experte diesen Schlüssel einer Wache abnehmen muß. Wo vorher ein geheimer Gang zur Flucht war, kann sich plötzlich nur ein Raum befinden usw. Zuvor unbewachte Orte werden nun von Gegnern blockiert und auch Schätze liegen plötzlich an anderen Stellen. Auch kann die Anzahl der Wachen und Kreaturen zunehmen.

LEKTION 8:

Beobachtet und belauscht stets die Gegner. Solange sie nicht auf

DIE WIDERSACHER

Allen menschlichen Wachen ist eines gemein, nämlich ihre Unfähigkeit zu schwimmen. Gibt es bei einem Auftrag irgendwo tiefes Wasser, könnt Ihr die Wachen dorthin locken, um sie loszuwerden (klappt nicht immer). Untote Wesen fürchten geweihtes Wasser und das Feuer. Erspäht Ihr einen liegenden Zombie, genügt schon ein Pfeil, sind sie erwacht, sind zwei Treffer nötig. Sollten Euch diese Pfeile ausgegangen sein, könnt Ihr auch Zombies in tiefes Wasser locken, wo sie jämmerlich ertrinken.



Puuh, das ging ja nochmal gut, alle Untoten aus dem Bergwerk fanden in diesem Teich ihr endgültiges Ende.

Geistwesen wie in der zerfallenen Kathedrale sind da etwas hartnäckiger. Schwächt sie mit heiligem Wasser (ein Pfeil) und bereitet ihnen mit Constantins Schwert das Ende (mehrere Hiebe nötig).

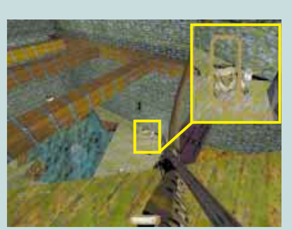




Nachdem der Geist mit Weihwasser geschwächt wurde, kommt das Constantin-Schwert zum finalen Einsatz.

Burricks
Tödlichen Odem verbreiten diese Echsenwesen, jedoch sind sie recht langsam. So könnt Ihr ihnen (wie auch den Zombies) immer noch davonlaufen, sollten sie Witterung aufgenommen haben.

Gefährlich sind die außerirdisch anmutenden Wesen („Craymen"), auf die Ihr zum ersten Mal im sechsten Auftrag (Die zerfallene Kathedrale) trefft. Sie können sich unter Wasser aufhalten, doch Ihr könnt sie ohne Scheu vom Ufer aus z. B. mit dem Breitkopfpfeil beschießen, er wirkt auch im feuchten Naß. Dem Feuerpfeil können sie ebenfalls nicht lange standhalten.



Das Wesen hatte mein Kommen nicht bemerkt und wurde zur Zielscheibe, um die Kunst im Bogenschuß zu verbessern.

HANDWERKSZEUG – WAFFEN

Mit großem taktischen Geschick sollt Ihr die Waffen einsetzen. Richtet dazu Eure Augen auf folgende Beispiele:

DER BREITKOPFPFEIL



Mit dem gewöhnlichen Pfeil läßt sich gut Lärm verursachen, um z. B. Gegner abzulenken oder wie hier aus der Wachstube herauszulocken. Danach beschert den Tölpeln mit Eurem Prügel süßen Schlummer. Falls erlaubt, bieten Pfeil und Bogen eine perfekte Möglichkeit, unaufmerksame Gegner auszuschalten. Dazu ist ein genauer Treffer in den Hals oder Rücken nötig, d. h. ÜBEN!

DER FEUERPFEIL

Kann nicht nur Fackeln entzünden, sondern eignet sich auch gut, um die Untoten zu besiegen. Selbst die unheimlichen „Craymen" mit ihren Scherenhänden halten nicht mehr als zwei gute Treffer davon aus. Aber habt acht und haltet ausreichend Abstand zum Ziele, da Euer werter Leib sonst Schaden nimmt.

DER WASSERPFEIL...



...ist des Diebes liebstes Kind, denn er vermag es, Fackeln oder Kamine zu löschen, um neue Schatten zu schaffen. Geweiht mit heiligem Wasser lassen sich damit alle Untoten zur Ruhe betten. Im linken Bildteil (A) „lebt" der Zombie noch, rechts (B) ist nichts mehr von ihm übrig.

DER SEILPFEIL

Fürwahr, mit ihm werden unerreichbare Abschnitte plötzlich zugänglich. Auch manche Fallen können damit ausgetrickst werden (s. „In den Katakomben"). Vergeßt nicht, er bleibet nur im Holze stecken, kann aber von dort wieder herausgelöst werden! Ist Eure Bogenkunst vortrefflich, reichen zwei bis drei Seilpfeile pro Auftrag aus.

DER MOOSPFEIL

Spart Euch dieses Hilfsmittel auf, um lärmenden Untergrund wie Kachel- oder Stahlböden lautlos zu machen.



Im Flur patrouillieren ständig Wachleute, die jeden Schritt auf den Fliesen vernehmen. Mit solch einem Moospolster gelangt Ihr unbemerkt hinter Euer Opfer.

DER LÄRMPFEIL...

...ist ein unnütz Ding, denn Lärm vermag auch der einfache Breitkopfpfeil zu machen. Einzig gibt der Lärmpfeil schon im Fluge Geräusche von sich, was aber kein allzu großer Vorteil ist. Immerhin ist er wiederverwendbar.

DAS SCHWERT

Ihr könnt damit zu Beginn Euer Leben retten und gegen Wachen bestehen... allerdings sollte dies nur in der Not geschehen. Viel öfter wird die Klinge an Wandteppichen u. ä. angewandt, dahinter verbirgt sich manch geheimer Pfad. Dagegen kann Constantins Schwert (Auftrag 5) selbst Geistern den Garaus machen.

DER PRÜGEL

Das Werkzeug eines Meisters, den Umgang mit dieser Waffe müsset Ihr perfekt beherrschen. Übt Euch darin, z. B. Wachen hinterherzuschleichen, ohne gehört zu werden, oder ihnen im Schatten aufzulauern. Dann laßt den Prügel wirken. Gerade der erste Auftrag bietet ausreichend Gelegenheit, dieses Werkzeug einzusetzen. Ist ein Gegner allerdings auf Euch aufmerksam geworden, nutzt der Prügel leider nichts mehr.

MINEN

Ein sehr gutes Mittel, um z. B. mehrere Gegner auf einen Streich unschädlich zu machen. Postiert die Mine genau auf dem Pfad einer Patrouille und wartet einfach ab. Doch Vorsicht, die Explosion kann weitere Schergen herbeilocken.

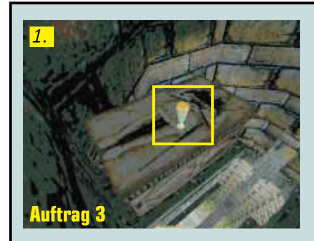
BLITZBOMBE

Ein Raum, den Ihr aufsuchen müßt, beherbergt gleich mehrere Wachen - dann benutzt das Blendwerk. Beeilt Euch aber, denn die Wirkung hält nicht lange an. Die Zeit sollte aber reichen, um z. B. einen Gegenstand zu entwenden.

DIETRICHE

Was wäre ein Dieb ohne diese. Merket: Nicht jede Tür läßt sich manipulieren. Nur diejenigen, die beim Nähertreten aufleuchten, lassen sich auch öffnen. Daran ändert sich auch nichts mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. Vergeßt nicht, daß Ihr mehrere Dietriche habt, manche Schlösser erfordern eine kombinierte Anwendung.

DIEBESGUT UND FALLEN

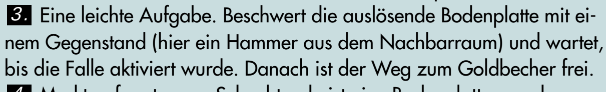




Gemmen und Tand sind es, wonach wir streben, werte Diebschaft. Gut versteckt und geschützt, sind sie nur mit List und Tücke zu erreichen. Laßt keine Leiter und keine Nische aus. Sucht in allen Winkeln, wenn Ihr nichts übersehen wollt.

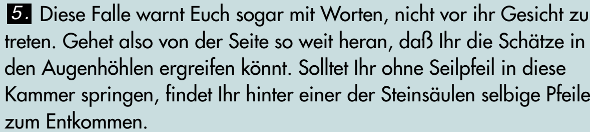
1. + 2. Ob in luft'ger Höhe oder gar unter Wasser – Euer geschulter Blick kann manch Kleinod aufspüren.

Rechnet mit gar üblen Fallen in den Gewölben. Erblickt Ihr Knochen oder Leichen am Boden, sucht nach verborgenen Bodenplatten oder Löchern in der Wand. Lernt erneut von meinen Beispielen:



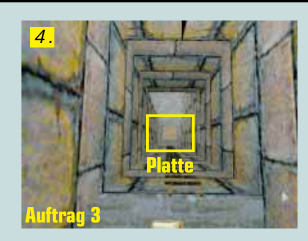
3. Eine leichte Aufgabe. Beschwert die auslösende Bodenplatte mit einem Gegenstand (hier ein Hammer aus dem Nachbarraum) und wartet, bis die Falle aktiviert wurde. Danach ist der Weg zum Goldbecher frei.

4. Merkt auf, unten am Schachtende ist eine Bodenplatte zu sehen, verweilet Ihr zu lange auf derselben, werdet Ihr von einem Steinhagel erschlagen.



5. Diese Falle warnt Euch sogar mit Worten, nicht vor ihr Gesicht zu treten. Gehet also von der Seite so weit heran, daß Ihr die Schätze in den Augenhöhlen ergreifen könnt. Solltet Ihr ohne Seilpfeil in diese Kammer springen, findet Ihr hinter einer der Steinsäulen selbige Pfeile zum Entkommen.

6. Seht Ihr die Leiche im oberen Bildteil, die dunkleren Bodenplatten (X) dienen wieder als Fallenauslöser. Springt oder schleicht vorsichtig über die festen hellen Platten zum Ziel. Ich habe Euch eine mögliche Variante mit Kreide aufgezeichnet.







Euch aufmerksam werden, gelingt es Euch, ihnen z. B. Schlüssel unbemerkt zu stehlen oder wertvolle Hinweise zu erhalten.

LEKTION 9:

Tragt Waffen nicht offen herum, wenn Ihr Euch bewegt, so fallt Ihr weniger auf. Steckt sie nach jedem Einsatz wieder weg.

LEKTION 10:

Arbeitet nie überstürzt, sondern lernt die Wege von Monstern und Wachen in aller Ruhe auswendig. Dann seid Ihr imstande, besser einzuschätzen, wo und wann die Störenfriede auftauchen.

Halt, wer wandelt da?

Sollte Euer Herumschleichen doch einmal auffallen, weil Ihr einer Wache geradewegs unter die Augen tretet, nehmt schleunigst Eure Beine in die Hand und flieht in einen entfernt gelegenen Schatten. Sucht nach Möglichkeit eine Stelle, von der Ihr viel einsehen könnt, um die suchenden Wachen zu beobachten. Nach einer Weile beruhigt sich alles wieder, und Ihr könnt aus dem Dunkel hervortreten. Je nachdem, wie weit ein Aufpasser von Euch entfernt ist, wenn Ihr bemerkt werdet, kann es leider auch zum Auslösen von Alarmanlagen kommen. Dann solltet Ihr den Auftrag lieber nochmals von vorne beginnnen.

Diebestour

Ihr seid jetzt auf Euch allein gestellt als Dieb. Solltet Ihr vor unlösbaren Problemen stehen, werden Euch die folgenden Notizen hoffentlich weiterhelfen. Ich habe für Euch vermerkt, mit welcher Schwierigkeit ich an den Auftrag heranging und welche Pfeile mir am wertvollsten waren:

KOMPLETTLÖSUNG

▼ LORD BAFFORDS ANWESEN (EXPERTE, VIELE WASSERPFEILE)



Unter dem Dorf befindet sich ein Raum mit Hebel für das Gitter links (führt zum Brunnenhaus) nebst einer Goldbrosche im Wasser.

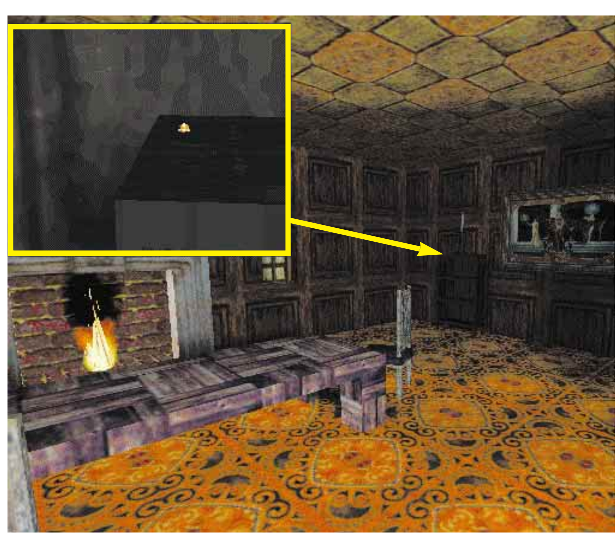
1. Der Schlüssel für das Brunnenhaus läßt sich einfach stehlen, ohne daß die Wache betäubt werden muß. Vergeßt nicht, auf dem Weg dahin die Pfeile aus einem Fach im Torbogen (vom Start nach rechts gehen) mitzunehmen.

2. Vielleicht solltet Ihr beim Dorfrundgang auch die Kanalisation aufsuchen.

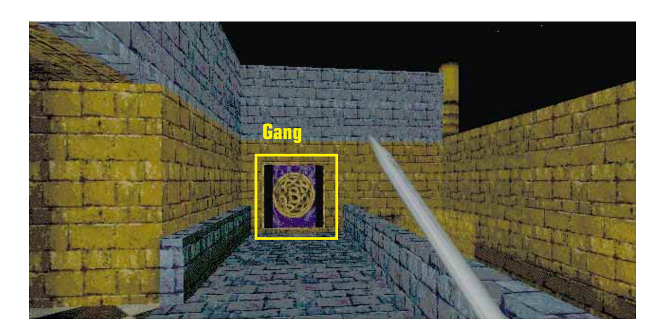
3. Das Becken mit dem rieselnden Wasser von oben birgt noch einen Zugang (tauchen) zu einer versteckten Höhle mit einer Truhe, bewacht von garstigen Spinnen.

4. Augen auf beim Durchsuchen der Räume, manches Kleinod ist sehr gut versteckt.

5. Besondere Vorsicht ist im oberen Schloßbereich angesagt (golden gekleidete Wachen), der gekachelte Boden ist tückisch, die Passagen mit



Der winzige Ring auf der Ecke der Kommode wird nur allzu leicht übersehen.



Teppichboden sind geeignet, um die Wachen auszuschalten. **6.** Die Thronsaalwache kann auch von oben überlistet werden, dazu muß nur ein Geheimgang gefunden werden.

Rrriiitsch, wird der Vorhang zerschnitten. Ein Durchgang kommt zutage, der ins Gebälk über die Thronsaalwache führt. Wer ohne einen kupfernen Schlüssel dorthin gelangt und auch bei der Wache keinen Schlüssel findet (Experten-Modus), kann den Gong ertönen lassen, um Wachen herbeizulocken. Dann öffnen diese die Türe, und eine Flucht ist möglich.

▼ CRAGSCLEFT-GEFÄNGNIS (HART, VIELE WASSERPFEILE)

1. Im Bergwerk sind einige Edelsteine versteckt, darum bloß keine Nische auslassen und auch unter Wasser die Augen aufmerksam schweifen lassen. **2.** Die Zombies im Bergwerk lassen sich alle schön in den See locken, wenn gerade kein Weihwasser vorhanden ist. **3.** Fahrt mit dem Fahrstuhl ganz nach unten, wo sich neben einer fetten Spinne zwei nützliche Moospfeile finden lassen. **4.** Die Wachen an der Treppe zur Fabrik lockt Ihr mit dem Werfen von Leichenteilen in eine dunkle Ecke. Wer möchte, kann sie aber auch wie die Untoten in tiefes Wasser locken. Geht danach die Treppe hoch.



Tretet nicht ins Angesicht dieses Überwachungsapparates, um einen Sirenenalarm zu vermeiden. Den wachhabenden Soldaten lockt ein wenig Lärm im Dunkel aus seinem Verschlag.

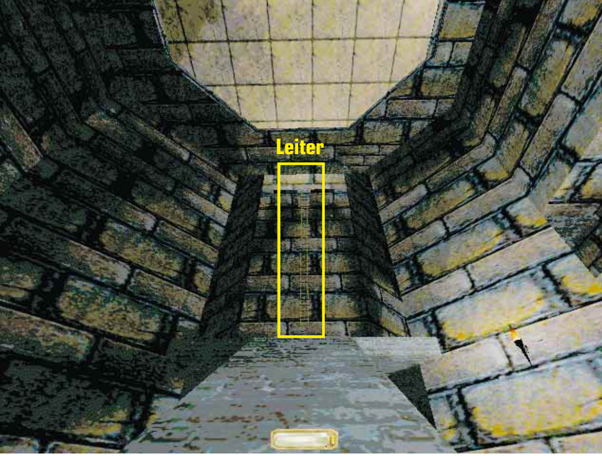
5. Die Fabrikarbeiter sollten erst eine Weile beobachtet werden, um die günstigen Momente für ein Vorbeischleichen abzupassen. Achtet vor allem auf die lärmenden Metallböden! **6.** Das Geld für den „heißen Tip" kann eingespart werden, da die beiden Soldaten am Gefängniseingang ebenfalls mitteilen, wo Cutty gefangen gehalten wird (Block 4). **7.** Im Gefängnisbereich sind vor den beiden Zellenblöcken 1-2 und 3-4 Alarmanlagen installiert. **8.** Vor der Gefangenenbefreiung empfiehlt es sich, alle Wachen zu betäuben, sonst sind die Fliehenden dem Tode geweiht. **9.** Die Zellen werden mit Hebeln geöffnet. Sie befinden sich in den bewachten Verschlägen im jeweiligen oberen Zellentrakt. Lockt die Wache heraus und betäubt sie. Gebt Ihr Euch dabei zu schnell zu erkennen, schlagen sie Alarm. **10.** Der rotgewandete Scherge im ersten Stock der Kaserne trägt den Schlüssel für die Wandtresore bei sich. Er kann zwar nicht betäubt, aber bestohlen werden. Lockt ihn ins Dunkel, um ihm den Schlüssel abnehmen zu können. Alternativ kann der Schlüssel auch von der patrouillierenden Wache im Außenbereich der zweiten Etage gemopst werden. **11.** Zerschlagt in der gleichen Etage auch die Wandteppiche. Je nach Schwierigkeitsgrad findet Ihr dort einen Geheimgang zur Flucht oder einen Raum mit wertvollem Inhalt.

▼ IN DEN KATAKOMBEN (EXPERTE, VIELE WASSER- UND FEUERPFEILE, 2 SEILPFEILE)



Verpaßt nicht diese mit Wasserpfeilen gefüllte Truhe gleich zu Beginn in den oberen Gewölben (linker Aufgang im Alares-Raum).

1. Die riesige Gräberanlage hält eine Menge Verstecke und Fallen für Euch bereit. Haltet immer Ausschau nach Bodenplatten und verdächtigen Löchern und Nischen. **2.** Keine Angst vor den Burricks, ihr Atem ist zwar tödlich, aber Ihr könnt ihnen jederzeit davonlaufen. Erkundet alle Höhlengänge bei den Echsen, um weitere Wasser- und Feuerpfeile zu erbeuten. Der Raum mit den Wasserpfeilen (mit dem einzelnen Burrick als Wache) ist eine Sackgasse, Ihr müßt also wieder am Monster vorbei. Haltet in der ersten Burrickhöhle Ausschau nach einer erhöhten Öffnung mit Seil; dort gelangt Ihr weiter zu einer Klippe, von dort weiter in die Katakomben. Es führen zwei Pfade dorthin, der kürzere führt links an der Klippenwand entlang. Neugierige Diebe sollten über die Klippenschlucht springen. **3.** Wem die ständigen Zombiehorden zu viel werden, der kann sie auch austricksen. Lockt die Untoten einfach in die Kammer mit dem ständig schießenden Feuerball. Die langsamen Monster werden dann einfach zerbrutzelt. **4.** Holt zunächst das Quinus-Horn. Arbeitet Euch dazu über die Rampen nach oben, bis Ihr einen Rundgang mit Steinpfosten erkennt. Beim Nähertreten beginnen die Pfosten mit Energiekugeln zu schießen, an denen Ihr vorbei müßt. Dort oben ist der Zugang zu einer Kammer, die von vielen Burricks bewacht wird. Habt keine Furcht, sie sind noch durch den süßen Klang des Horns bezähmt. **5.** Im Turm geht es über mehrere Leitern nach oben zum gesuchten Objekt. Wenn Ihr es eingesteckt habt, verstummt dessen Klang und die zuvor friedlichen Burricks am Eingang sind aggressiv, also müßt Ihr schnellstens an ihnen vorbeirennen. **6.** Zum Mystiker-Herz gelangt Ihr über eine lange Leiter.

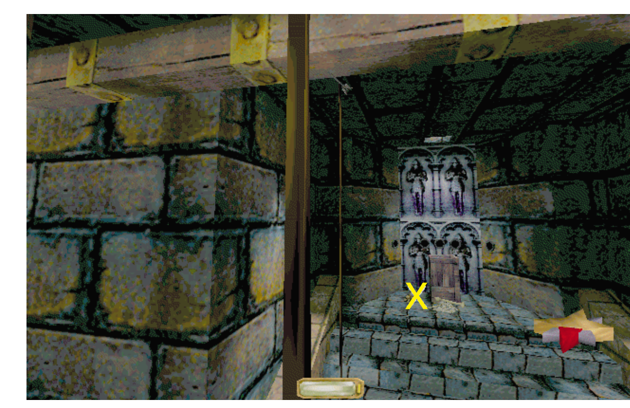


Sucht diese steinerne Rampe, oben gelangt Ihr über eine Leiter zu einigen schwierigen Fallen. Bei den Statuen müßt Ihr es vermeiden, in deren Gesichtsfelder zu treten. Die dreieckigen Statuensockel zeigen Euch genau die Blickrichtung der Figuren an. Haltet Euch dicht an die Säulen und schleicht vorbei. Zum Schluß macht Euren geweihten Wasserbogen bereit, denn ein Untoter wird im letzten Raum erscheinen. Bleibt versteckt und bettet die untote Seele mit geweihten oder brennenden Pfeilen zur Ruhe. Direkt hinter der Truhe geht es durch einen Teleport zurück.

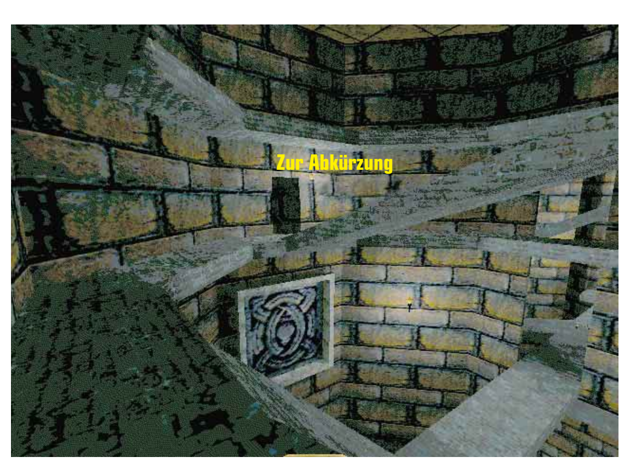
D E F

7. Wenn Ihr die Hammeriten-Gruft erreicht, tretet nicht in den beleuchteten Bereich (Falle). Die Nischen im Schatten lassen sich gefahrlos plündern. Steigt danach zum Sarg unter der Plattform hinab, Ihr solltet mittlerweile drei Goldknochen bei Euch haben (sie liegen bzw. schwimmen recht offensichtlich im Katakombenbereich herum). Legt sie nun zusammen mit den beiden letzten Knochen in den offenen Sarg und Ihr werdet belohnt.
8. Behaltet Euch fünf Feuerpfeile übrig, um rechts von der Hammeriten-Gruft in der fünftürigen Kammer die Fackeln über den Türen entzünden zu können. Neben den freigelassenen Zombies öffnet sich auch die Bodenplatte und damit der Zugang zur Mystiker-Seele.
9. In der großen Kammer müßt Ihr sehr trickreich vorgehen.
10. Um nicht wieder den ganzen Weg durch die Katakomben zurücklaufen zu müssen, benutzt einfach die Abkürzung. Eine der höhergelegenen Rampen führt zu einem Ausweg, den Ihr geduckt durchkriechen könnt.



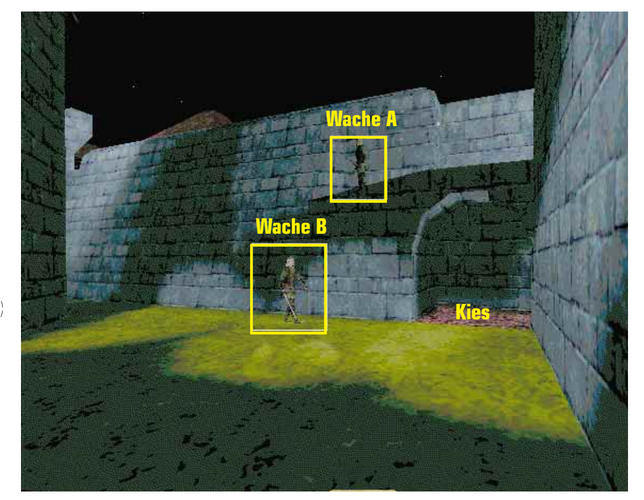


Schießt Seilpfeile in die Deckenbalken. Springt von einem Seil zum anderen, um über die Plattformen zu gelangen. Sofort neben den Schrein mit dem begehrten Stein ducken (X) und den Einschlag der Energiekugeln abwarten. Blitzschnell den Stein ergreifen und zurück an ein Seil springen, um den Feuer- und weiteren Energiebällen zu entgehen. Wer einen Eiltrank besitzt, ist natürlich im Vorteil und kann pfeilschnell die Treppe hinunterhüpfen.



Der linke Durchgang führt Euch schließlich zur ersehnten Abkürzung an die Erdoberfläche.

▼ MÖRDER (HART, VIELE WASSER- UND MOOSPFEILE, 2 SEILPFEILE)

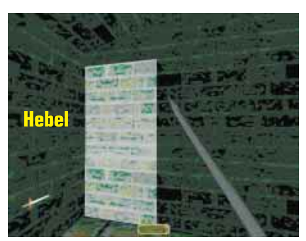


Trefft Eure Wahl: Ihr könnt Wache A mit dem Bogen niederstrecken oder ignorieren. Tuet Ihr dieses, wandelt im Schatten nach links weg. Ist Wache B im Kiesdurchgang verschwunden, könnt Ihr weiter.

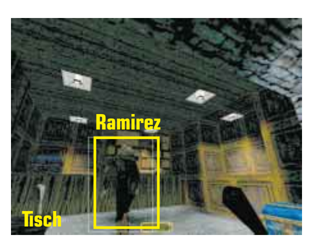
1. Keine Zeit zum Trauern, nehmt schnell alles im Laden an Euch und verfolgt die Missetäter.
2. Wartet am besten immer ab, bis die Schurken um eine Ecke gebogen sind, und geht dann rasch nach. Vorsicht, an mancher Ecke verhoffen sie kurz, um in Eure Richtung zu spähen.
3. Wartet bei Ramirez' Anwesen das Gespräch der Wachen ab. Sind sie verschwunden, nehmt den rechten Durchgang. Achtet auf den Kies!
4. Den Einstieg in das Anwesen findet Ihr beim Wassergraben an der Außenmauer.
5. Die Bibliothek ist sehr tückisch mit ihrem Kachelboden, also Vorsicht. Werdet Ihr gehört, klimmt an einem Seilpfeil in die obere, dunkle Etage. Wartet dort ab, bis Ruhe einkehrt.
6. Sucht im oberen Stockwerk das Schlafzimmer von Ramirez. Löscht das Kaminfeuer, um einen Geheimgang dahinter zu finden.
7. Der Weg in den Keller ist mit vielen Wachen gespickt. Die meisten davon sind allerdings in Zimmern untergebracht. Auf den Fluren streifen nur einzelne Männer umher.
8. Fangt im Keller den Diener des Pfeffersacks Ramirez ab, um an den Kellerschlüssel zu gelangen. Der Page bringt ihm von Zeit zu Zeit Essen, daher könnt Ihr ihm auch in der Küche auflauern (Keller ist aber leichter). Es gibt auch einige Wachen, die den bronzefarbenen Schlüssel bei sich tragen. Nicht zuletzt führen ebenso die Dietriche zum Ziele. Ihr habt also die Wahl.
9. An Ramirez gelangt Ihr mit Leichtigkeit heran. Beobachtet ihn nur eine Weile, um den günstigsten Moment abzupassen.
10. Der Rückweg in Euer Viertel wird durch enorm viele Wachen erschwert. Bleibt immer im Schatten und seid geduldig, bis die Luft jeweils rein ist.



Vom Turm könnt Ihr den Sprung auf den Balkon wagen. Danach kommen die Dietriche zum Einsatz.

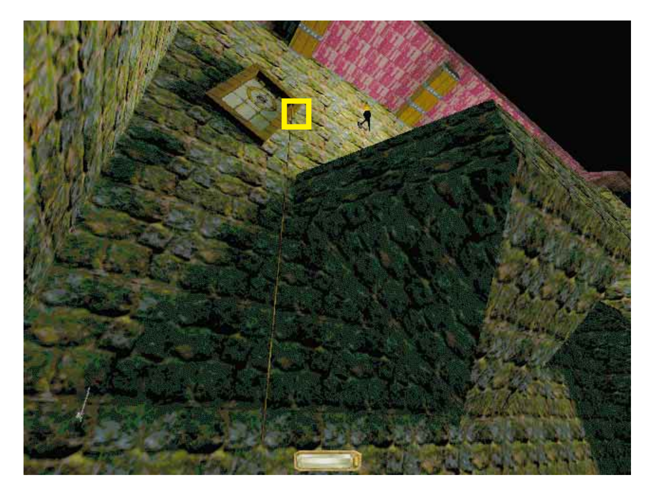


Der Schalter für diese Geheimtüre ist direkt gegenüber an der finsteren Wand angebracht.

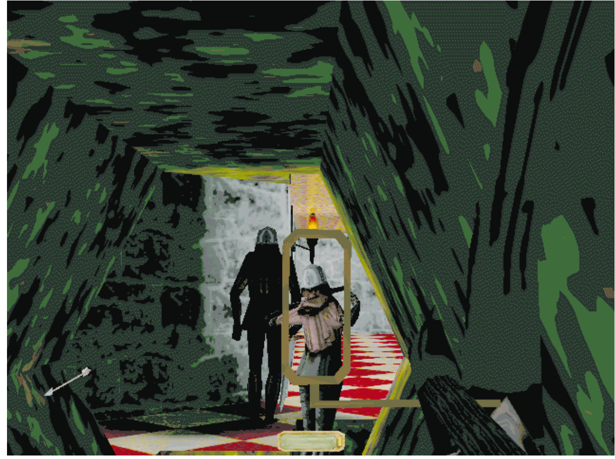


Pirscht Euch im Schatten in die Nähe des linken Tisches, kehrt Ramirez Euch den Rücken zu, benutzt den Prügel.

▼ DAS SCHWERT (HART, VIELE WASSER- UND MOOSPFEILE, 1 SEILPFEIL)

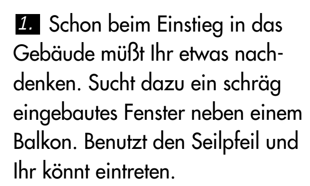


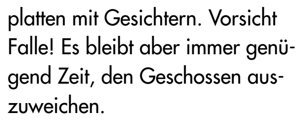
Visiert den Fensterrahmen ausreichend hoch an, damit Ihr vom Seil aus den Balkon rechts erreicht.



Gut, daß der Höhlengang so finster ist. Da läßt sich doch besonders gut ein heimtückischer Schuß anbringen.

1. Schon beim Einstieg in das Gebäude müßt Ihr etwas nachdenken. Sucht dazu ein schräg eingebautes Fenster neben einem Balkon. Benutzt den Seilpfeil und Ihr könnt eintreten.
2. Rechnet im Haus mit teilweise seltsamer Architektur. Es gibt einige Türen und Truhen, die an der Decke angebracht sind.
3. Auf dem Weg nach oben zum Schwerte begegnen Euch an den Mauern immer wieder Steinplatten mit Gesichtern. Vorsicht Falle! Es bleibt aber immer genügend Zeit, den Geschossen auszuweichen.
4. Goldschätze sind in Constantins Anwesen teilweise sehr gut versteckt. Zwei Beispiele sollen das verdeutlichen.
5. Arbeitet Euch durch die oberen Höhlen, bis Ihr einen rot-weiß gekachelten Gang erkennt. Von diesem Gang aus ist das Schwert nicht mehr weit. Leider wird der Ausgang aus der Höhle gut bewacht.
6. Ist das Problem mit den Wachen gelöst, sucht eine Nische, von der Ihr einen Seilpfeil in die Holzbalken über dem Schwert schießen könnt.
7. Sucht wieder den Balkon auf, über den Ihr eingestiegen seid, um den Auftrag zu beenden.

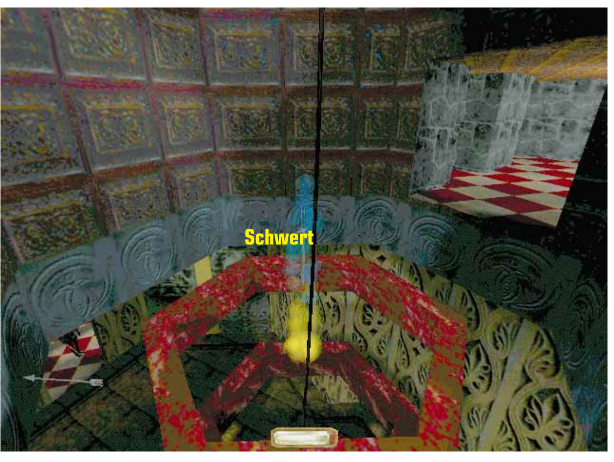








Auch wenn Constantin seine Schätze noch so gut verstecken mag, einem Meisterdieb entgeht nichts.



Springt vom Seil aus wieder zurück in den gekachelten Gang und nicht nach unten, denn dort gibt es noch einige Wachen.

▼ DIE ZERFALLENE KATHEDRALE (EXPERTE, VIELE WASSER- UND FEUERPFEILE, JE 2 SEIL- UND MOOSPFEILE)

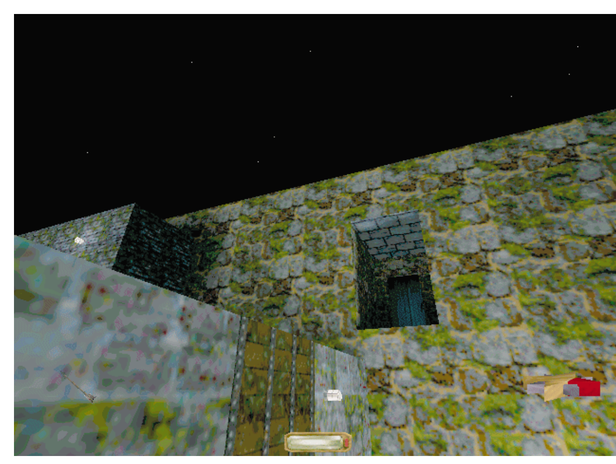
Sucht in der Marktstraße diese Gebäude. Aus dem Fenster des linken Turms (X) könnt Ihr zur Tür springen, durch die Ihr das Grab des Hauptmanns erreicht.

1. Eure Karte ist diesmal wirklich sehr nützlich. Neben den Straßenschildern könnt Ihr die verschiedenen Symbole (Zahnräder, Speisen) an den Schildern vor den entsprechenden Häusern wiederfinden. Damit müßte die Orientierung leichter fallen. Der Grabstein auf der Karte steht für das Grab des Hauptmanns, das die Harten und Experten unter Euch aufsuchen sollen.
2. Wenn Ihr die Kathedrale gefunden habt, schleicht Euch an deren Rückseite, wo eine höher gelegene Öffnung zu erklimmen ist. Dort erteilt das „Auge" selbst neue Anweisungen.
3. Der Zugang zum Hüter-Gebäude wird von Burricks gut bewacht. Vielleicht solltet Ihr Eure Minen einsetzen, um etwas



Sind die Echsen-Kreaturen erstmal aus der Welt geschafft, habt Ihr freien Zugang zum Eingang der Hüter-Grotte (B). Vergeßt auch nicht, in das Brückengebäude (A) mit einem Seil hineinzuklettern, vielleicht liegt dort ja noch vergessener Tand.

mehr Ruhe zu bekommen.
4. Erinnert Euch an die Anweisungen des „Auges".
5. Der Eingang zur Hüter-Bibliothek ist gut verschlossen. Die beiden Steinsockel sind der Schlüssel dafür. Beschwert mit den Trümmern den rechten Sockel. Er versinkt im Boden und die Tür öffnet sich. Stellt Euch selber auf das linke Podest und wartet, bis das Gitter offen ist. Jetzt springt durch die offene Tür und bleibt sofort stehen.
6. Richtet Euren Blick nach unten, die Fliesen am Boden lösen Fallen aus, jedoch der mittlere Steg ist ungefährlich.
7. Vor der Metalltür ist eine weitere Platte. Betretet Ihr diese, bewegt sich die hintere Wand auf Euch zu. Benutzt also lieber ein Seil, um über den Verschlag mit der Tür zu klettern.
8. Die linke Tür ist offen, dort findet Ihr den Schlüssel für die rechte Kammer.
9. Verlaßt das Haus wieder. Ach ja, für das Gitter am Eingang gibt es einen Hebel links vom Gitter, geratet also nicht in Panik.
10. Wer den Schlangenreif finden soll, suche die Zugbrücke auf. Blickt nach oben und Ihr werdet eines Zugangs gewahr.
11. Der Schlüssel für das folgende Gebäude liegt unter der Fußmatte, wie achtlos. Vorsicht, hinter der Tür warten schon zwei untote Krieger. Hoffentlich habt Ihr noch Feuer- oder geweihte Pfeile bei Euch. Der Reif ist in einer der oberen Truhen.
12. Eins noch, sicher habt Ihr die verschiedenen Maschinen entdeckt, mit denen sich die Straßenbeleuchtung aktivieren läßt. Der Vorteil ist, Ihr könnt besser sehen. Dafür nehmen natürlich die schattigen Plätze ab, aber sie reichen immer noch aus.


Ihr müßt auf die Mauern der Zugbrücke klettern, um den gesuchten Eingang zu erreichen.

▼ DIE VERGESSENE STADT (HART, VIELE WASSER- UND FEUERPFEILE, 1 BIS 2 SEILPFEILE)

1. Springt einfach in den Fluß der Stadt und benutzt den Portalschlüssel an der hellgrauen Steinplatte, um den Durchgang zu öffnen.
2. Nach dem Tauchabschnitt (eventuell Lufttrank nötig) steigt bei der erstbesten Gelegenheit aus dem Wasser, bevor Ihr den Wasserfall hinunterstürzt. Wer es nicht schafft, muß eben ein wenig mehr in den Felsen herumklettern.
3. Mehrere Spinnen kreuzen Euren Pfad, macht sie mit dem Schwerte nieder oder lauft ihnen einfach davon.
4. Ihr gelangt in den nordöstlichen Teil der Karte. Rechnet mit vielen Burricks. Tückisch sind die Räume mit den blauen Steinen an der Decke, sobald man eintritt, beginnen sie zu leuchten. Merkt Euch also gut, von wo und wann die Echsen auftauchen, um nicht entdeckt zu werden. Zur Not kauert in einem Türrahmen nieder und rührt Euch nicht.
5. Begebt Euch eine Etage tiefer, bis Ihr ein Portal mit Buch erreicht.
6. Schaut Euch die Zeichnungen auf den grauen Obelisken an, sie entsprechen den Symbolen auf der Karte. Das sollte beim Orientieren helfen.
7. Nach dem ersten Obelisken (mit der Schriftrolle) gelangt Ihr zu einigen verfallenen Häusern, in deren Gassen weitere Burricks Wache schieben. Schleicht von Eingang zu Eingang und durchsucht auch die Häuser nach Wertvollem.
8. Folgt den langen Tunneln, um schließlich den Obelisken mit der Ähre zu erreichen. Vorsicht, in der ganzen Stadt existieren diabolische Feuerelementare (schwebende Feuerbälle), die sich nur mit Wasserpfeilen bekämpfen lassen. Und doch haben sie ihr Gutes. Sie können z. B. zu den Burricks gelockt werden und machen sie für Euch unschädlich.
9. Sucht zuerst den Wassertalisman, da nach dem Diebstahl des Feuertalismans noch mehr Feuerwesen durch die Stadt wandeln. Den Wassertalisman findet Ihr in einer großen Grabanlage im Südosten der Karte (Obelisk mit Vogel).
10. Tief in der Grabanlage befindet sich eine Grabkammer mit einer kleinen Maueröffnung rechts daneben. Im Gang davor ist eine Deckenfalle angebracht. Lauft geduckt darunter hindurch.
11. Nehmt aus den Grabkammern noch Gold und einen Hebel mit. Die beiden Särge sind allerdings leer (zumindest für harte und Expertendiebe).
12. Beim Verlassen der Ruhestätte müßt Ihr mit einigen außerirdischen Wesen rechnen.



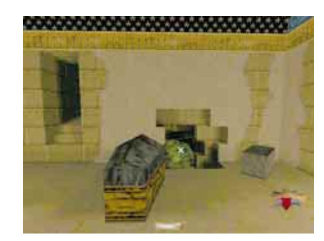
Setzt den Hebel am Mechanismus ein. Jetzt läßt sich die Metallplatte an der Decke bewegen.



Zur Stadt geht es durch das Portal (A). Dreiste Diebe wagen sich nach links (B) zu goldnen Schätzen, die allerdings von vielen Burricks bewacht werden.


Klettert auf die Hausdächer hinauf und springt zu dem verborgenen Felseingang (X). Dort kommt Ihr unentdeckt weiter.


Zur Grabanlage gelangt Ihr nur über die Hausdächer. Dahinter befindet sich auch das erste Medaillon, falls der Auftrag es verlangt (nur für harte und Expertendiebe).


Der gesuchte Talisman ist hinter der Öffnung (X) tief im Wasser versteckt.

Flieht über die Dächer zurück oder bekämpft sie mit feurigen Pfeilen.

13. Der gefundene Hebel läßt sich in einem Gebäude im Arena-Viertel (Südwestteil der Karte) mit einer Maschine (großes Zahnrad) benutzen. Damit wird eine Brücke aktiviert, über die Euer Weg zum Feuertalisman fortgesetzt werden kann.

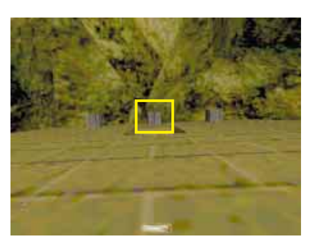
14. Der Pfad zum Feuertalisman führt über einen schmalen Grat. Sucht dazu wieder die Höhlen in der Nähe des „Ähren-Obelisken" auf.

15. Auf dem Weg zum Turm mit dem Feuertalisman liegt ein Skelett mit dem zweiten Medaillon.

16. In der Turmetage mit der zerstörten Treppe geht es durch ein Fenster auf dem Außensims weiter.



Erspäht rechts auf dem schmalen Sims einige Wasserpfeile (X). Ihr werdet sie gegen die Feuerwesen gut gebrauchen können.



Durch Abschuß eines Seilpfeils an den mittleren Balken gelangt Ihr in die Kammer mit dem ersehnten Talisman.

IM GEHEIMAUFTRAG (EXPERTE, VIELE MOOSPFEILE, 1 ODER 2 GASPFEILE)

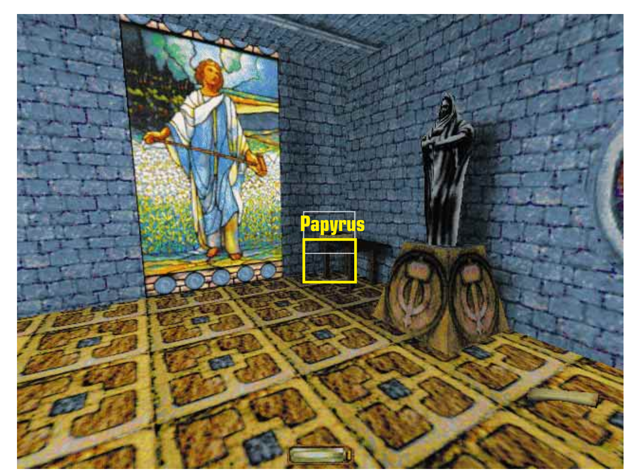
1. Das Hauptproblem besteht darin, daß die vielen Hammeriten sofort Alarm schlagen, wenn Eure Tarnung auffliegt.

2. Wer zunächst alles Gold liegen läßt, kann zumindest durch die meisten Flure unbehelligt wandeln. Aber spätestens mit dem Raub der Talismane geht ein Alarmsignal los und alle Wachen sind auf der Hut. Nehmt Ihr dagegen offen liegende Schätze von Beginn an an Euch, dürft Ihr Euch keiner Wache mehr zeigen. Dies ist aufgrund des überall vorhandenen Kachelbodens ungemein schwer, aber machbar.

3. Sucht zuerst im Obergeschoß die Bibliothek auf (durch die mittlere Tür in der Eingangshalle und dann links). Dort ist eine für Novizen gesperrte Kammer. Dringt dort ein, um an die Anweisung für die Talismanbeschaffung zu kommen. Das mit den fünf Minuten ist ernst gemeint. Versucht daher zuerst, so viele Wachen wie möglich zu betäuben, damit Ihr dann schneller durch die Flure kommt.



Laufen Sie in der Wüste beim Gefängnis immer so lange umher, bis dieser Wagen auftaucht. Damit können Sie dann zurückfahren.



Der Tisch mit der gesuchten Schriftrolle liegt im Einzugsbereich einer patrouillierenden Wache in der Halle links daneben. Wartet also, bis deren Schritte verhallt sind.

4. In den Gemächern des Hohepriesters ruht ein Hammer, der in der Kammer der Talismane eine Brücke aktiviert. Wollt Ihr Euch diesen Hammer beschaffen, setzt am besten den Gaspfeil gegen den Geistlichen ein. Weiterhin findet Ihr dort den Generalschlüssel. Ihr könnt aber auch darauf verzichten, Ihr müßt dann eben ein paarmal die Dietriche einsetzen und zu den Talismanen hinspringen.

5. Nehmt die Spruchrolle mit dem Gebet des Erbauers an Euch, bevor Ihr die fünf Hebel aktiviert.

6. Auf in den Keller. Dort findet Ihr eine verschlossene Tür. Dahinter ist eine Menge Geld und der erste Hebel.

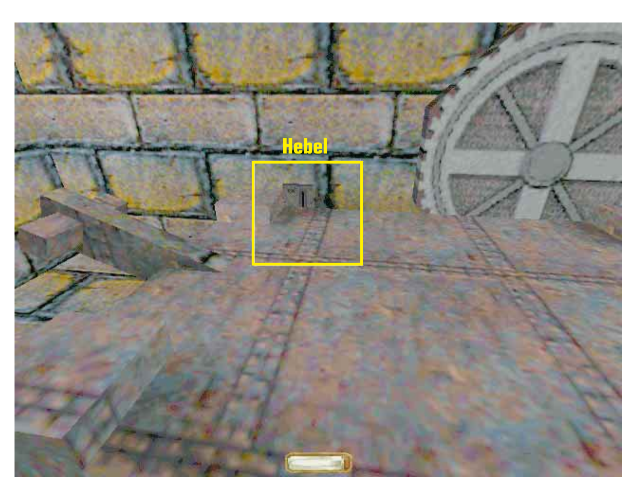
7. Hinter dem schlafenden Inquisitor (auch im Keller) ist die Folterkammer mit dem zweiten Hebel.

8. Im Garten ist schon der nächste Schalter, aber wo?

9. Sucht im Friedhof das Grab von Mason. In der Decke des Grabsteins versteckt sich der vierte Hebel.

10. Die Reliquienkammer im Obergeschoß birgt den letzten Hebel (an der Wand hinter dem Schädel) sowie den ersten Hammer, den ein Expertendieb mitstehlen muß.

11. Lagt Ihr gut in der Zeit, vernehmt Ihr ein lautes Geräusch. Lauft im Erdgeschoß den Gang um den Speisesaal herum. Er führt Euch direkt oben in die Talismankammer.



Der Hebel ist sehr gut hinter der Streckbank versteckt, Ihr müßt also sehr nahe herantreten. Sollte der Inquisitor wach werden, flieht durch die Katakomben (hinter der Eisernen Jungfrau rechts) wieder nach oben.



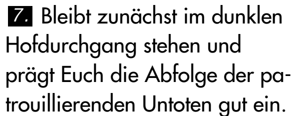
Wer den Hammer des Hohepriesters dabeihat, kann die Brücke benutzen (A). Bevor Ihr die Talismane ergreift, benutzt einmal das Gebet des Erbauers in der Zelle (B). Die Lichter um die Steine verschwinden und Ihr könnt die Talismane herausholen.

▼ ZURÜCK ZUR KATHEDRALE - (HART, WASSERPFEILE, FEUERPFEILE, 2 SEILPFEILE)

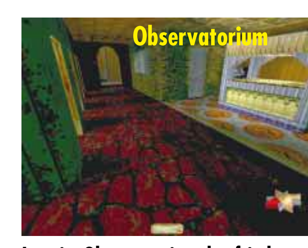


Springt von dem Balken vor Euch hinab und schleicht schnell in den Raum (A). Das gesuchte Auge schwebt über dem Hammer-Altar (B). Im Sprung oder mit einem Seilpfeil kommt Ihr an das ersehnte Stück. Entkommt durch die dahinterliegende Tür (C) in den Klostergarten.





Benutzt einfach einen Seilpfeil an der hölzernen Wand des Schuppens, um auf das Dach zur Kerze zu gelangen.



Legt im Observatorium den frisch gegossenen Hammer in das kleine Becken. Der Hammer ist nun geweiht.

1. Seid gewiß, Eure Munition reicht kaum aus, um unter den Untoten aufzuräumen, gehet daher sehr sparsam damit um. Es gibt in der Kathedrale genügend Schatten, um sich zu verbergen.

2. Nehmt Euch zunächst den rechten und linken Kathedralenflügel vor (die Doppeltür führt geradewegs ins Verderben).

3. Benutzt den Seilpfeil, um in den Seitenschiffen auf die Holzbalken über Euch hinaufzugelangen.

4. Erreicht Ihr den Gartenbereich, lauft auf den Geist vor Euch zu und springt in die rechte Nische und hinunter zum Klostereingang. Wartet, bis der Geist auftaucht, und höret gut zu.

5. Für die Queste von Murus



Legt die Hammergußform auf den grauen Block vor dem Schmelztiegel. Die Hebelreihenfolge ist nun Links-Rechts-Links. Behaltet den Eingang im Auge, Untote schauen hier ab und zu herein. Das Regal mit den Gußformen bietet ein ausreichendes Versteck.

Geist braucht Ihr mehrere Gegenstände. Der Rosenkranz befindet sich in St. Yora im oberen Stockwerk.

6. Als nächstes muß ein heiliges Symbol beschafft werden. Ihr müßt dazu in den Klosterbereich eintreten.

7. Bleibt zunächst im dunklen Hofdurchgang stehen und prägt Euch die Abfolge der patrouillierenden Untoten gut ein.

8. Zu Eurer Linken ist St. Tennors, haltet Euch im Gebäude links, um den Gießraum zu erreichen.

9. Bevor Ihr St. Tennors verlaßt, geht die Treppe hoch und sucht eine metallene Rampe, die in einen Hof führt. Dort befindet sich ein weiteres Utensil für Murus.

10. Kehret im Anschluß direkt in St. Vale ein. Erklimmt wieder mit Hilfe des Seiles den hölzernen Balkon. Sucht dort ein Gebetsbuch, das am Boden liegt. Sollte die Tür durch Untote versperrt sein, könnt Ihr auch mit einem Fahrstuhl (unten neben einem Sarkophag) entkommen.

11. Jetzt fehlt noch ein Abstecher nach St. Jenel. Im Erdgeschoß des Gebäudes befindet sich ein Fahrstuhl. In dessen Nähe findet Ihr eine kleine Treppe mit einem wachenden Untoten.

12. In der oberen Etage von St. Vale befindet sich eine verschlossene Tür neben einem großen Sarkophag. Dahinter führt eine Treppe nach oben ins Observatorium.

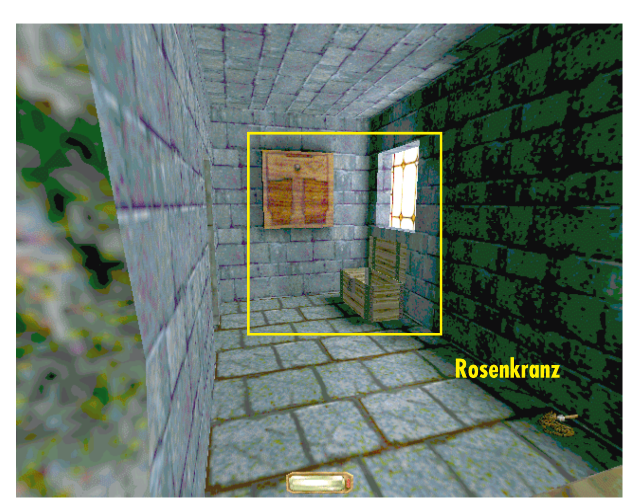


Im oberen Kathedralenbereich findet Ihr den ersten toten Bruder. Der zweite Leichnam ist unten im Keller in einem Seitenraum verstorben. Vorsicht, dort wachen weitere Zombies und Geister.

13. Sucht jetzt wieder Bruder Murus am Klostereingang auf und trefft ihn danach auf dem Friedhof. Befolgt einfach seine Anweisungen.

14. Die harten Diebe unter Euch müssen jetzt noch zwei Leichname bergen.

15. Sind die beiden Geistlichen beerdigt (Murus steht vor dem jeweiligen Grab), bekommt Ihr endlich den Schlüssel zu einer Kammer in der Kathedrale.



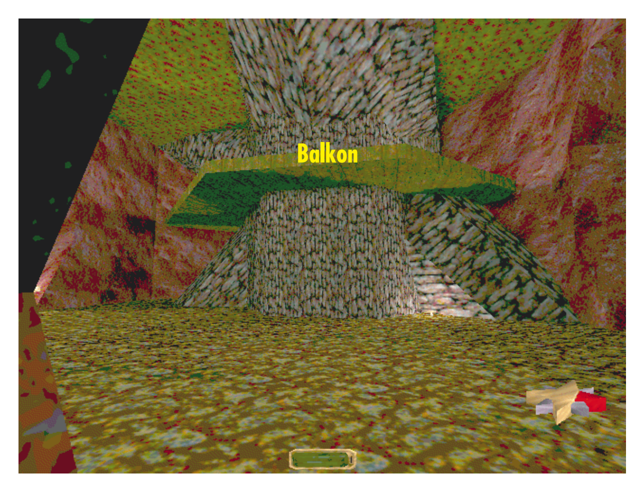
Durch ein Loch in der Wand findet Ihr diese Kammer mit der Truhe. Sie enthält den gesuchten Rosenkranz. Vorsicht, in dieser Etage marschieren eine Menge Zombies umher.



Springt einfach hier herunter, der Zombie wird Euch nicht hören. Die Truhe enthält den Friedhofsschlüssel. Mit einem Seilpfeil könnt Ihr sogar wieder unbemerkt aus dem Raum hinaus.

▼ FLUCHT! - (HART, JEDER GEFUNDENE PFEIL ZÄHLT)

1. Schaut zunächst hinter den Steinaltar, um erste Gegenstände zu finden.
2. Gegenüber der großen Treppe befindet sich ein offener Balkon, den Ihr mit einem Seilpfeil erreicht. Rüstet Euch dort aus. Vorsicht, unten patrouillieren mehrere Rattenmänner und eine dieser grünen Kreaturen.
3. Diese neuen grünen Untiere sind anfällig gegen Gas- (1 Treffer) und Feuerpfeile sowie Minen (2 Treffer).
4. Rennt von dem Balkon aus gesehen nach rechts in eine kleine Nische (ducken). Folgt den roten Tunneln. Spinnen und weitere Rattenmänner streifen dort umher.
5. Pfeile liegen überall verteilt in den Gewölben herum, haltet nach weißlich ausströmendem Dunst (Gaspfeile) und Lagerfeuern (Feuerpfeile) Ausschau.
6. Wertvolle Minen und weitere Pfeile befinden sich auf zwei grünen, hölzernen Balkons.
7. Einer der beiden grünen Holzbalkons führt in ein Höhlensystem. Von dort habt Ihr schließlich Zugang zu Constantins Haus.
8. Im Kellerbereich mit den Metallrampen müßt Ihr wieder verstärkt mit Rattenmännern rechnen. Arbeitet Euch langsam zur Steintreppe vor (Moospfeile benutzen). Daneben befindet sich eine dunkle Nische, in der sich die Patrouillen gut beobachten lassen. Ist die Luft rein, schnell nach oben.
9. Von Eurem fünften Auftrag her („Das Schwert") müßtet Ihr noch mit den Räumlichkeiten vertraut sein. Hinter den grünen Bodenpflanzen wachen manchmal kleine zweibeinige Kreaturen. Beim Aufprall eines Pfeiles explodieren sie. Danebenstehende Wesen erleiden dabei ebenfalls Schaden.
10. Der Zugang zum Balkonzimmer (Leiter) wird in der Regel von den grünen Monstern bewacht. Sie können jedoch recht leicht weggelockt werden.



Wartet in den dunklen Nischen, bis keine Kreaturen in der Nähe sind. Dann könnt Ihr per Seil auf den Balkon klettern.

▼ SELTSAME GEFÄHRTEN – (NORMAL, GAS-, MOOS-, FEUERPFEILE)

1. Diese Gegend kommt Euch mit Sicherheit noch bekannt vor (Auftrag 8). Besorgt Euch als erstes die vielen Pfeile, die in den Zimmern verstreut liegen.
2. Versucht, die grünen „Insektenspucker" mit einem Gaspfeil auszuschalten. Mit etwas Glück könnt Ihr einen solchen Schuß anbringen, wenn gerade eine Rattenmann-Wache in unmittelbarer Nähe eines „Grünlings" vorbeimarschiert. Die Gaswolke kann nämlich mehrere Gegner gleichzeitig in den Schlaf senden.
3. Sucht die Kapelle auf. Dort ist nun eine Leiter sichtbar, die nach unten führt.
4. In den unterirdischen Höhlen gibt es wieder viele Rattenmänner und Spinnen. Gefährlicher als die Euch schon bekannten grünen Riesenspinnen sind die roten Exemplare. Diese Untiere können klebrige Netze werfen. Seid Ihr davon getroffen, könnt Ihr keine Waffe mehr führen und seid schutzlos.
5. Durchsucht das Gangsystem nach einem abwärts gerichteten Durchgang.
6. Ihr gelangt zu einer runden Grotte mit einer Tür, an der Eure Dietriche versagen. Unten in der Grube befindet sich ein kreuzförmiger Holzsteg. Die Nischen verbergen wertvolle Pfeile und eine steinerne Treppe, die zu den Hammeriten führt. Die umherstreifenden Monster setzt Ihr mit einem Gaspfeil oder Minen außer Gefecht.
7. Hinter der Tür befindet sich ein ringförmiges Gangsystem. Im äußeren Ring gibt es einen Durchgang, der zu einem Landesteg führt. Sucht dort an der rechten Wand nach einem weiteren Gang. Schleicht vorsichtig hinab.
8. Wendet Euch nach rechts und löscht die Feuer mit Wasserpfeilen. Es lauern dort unten recht viele Rattenmänner. Ihr tut gut daran, jetzt noch Gaspfeile oder -minen zu besitzen, um wenigstens einige Wächter loszuwerden.
9. Den regungslosen Priester findet Ihr sogleich im nächsten Raum. Nehmt ihn auf die Schulter und hastet damit zurück zu dem Landungssteg.



Geht einfach nahe an das hammerförmige Fenster heran und laßt den Hammeriten zu Wort kommen. Mit dem Schlüssel, den er Euch gibt, läßt sich die Tür oben in der Grotte öffnen.



Legt diesen Hebel um, damit das Floß losfährt. Bei der Landestelle legt Ihr einfach den Körper des Geistlichen ganz nahe an die hammerförmige Maueröffnung auf den Boden. Die Tür auf der linken Seite führt lediglich zurück zu den Rattenwächtern.



Verpaßt nicht den nach Osten führenden Gang, um tiefer in das Labyrinth vorzudringen.

▼ INS ZENTRUM DES CHAOS (NORMAL, GAS-, MOOS-, WASSER-, SEILPFEILE)



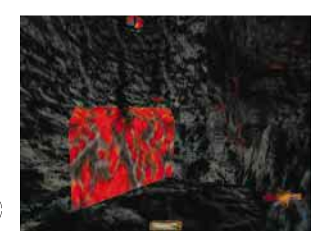
Die seitlichen Felsen bieten eine gute Möglichkeit, um nicht entdeckt zu werden.


Um die Geschwindigkeit beim Herunterrutschen etwas zu reduzieren, solltet Ihr die Taste für Rückwärtsgehen gedrückt halten. Manövriert Euch zwischen den blauen Eiszapfen hindurch.



Bleibt unerkannt im Schatten, bis Constantin im hinteren Teil des Zeremonienraumes zu Werke geht. Ihr habt dann ca. 1 Minute Zeit, um das Auge auszutauschen. Legt einen Moosteppich aus, um ungehört an das Auge heranzugelangen. Tauscht es schnell aus und hechtet zurück in die Schatten.

1. Die lange Marmortreppe ist gespickt mit Kreaturen. Laßt die ersten durch das Portal am Start laufen, während Ihr im Schatten versteckt bleibt.
2. Versucht, links oder rechts des Marmorweges auf den Felsen zu laufen, das ist wesentlich leiser.
3. Sobald links eine große Felsnische auftaucht (violetter Boden), geht dort weiter. Ihr werdet einige Gaspfeile finden.
4. Weiter unten mündet der Weg in eine Kammer. Lauft am schmalen Felssims entlang, bis Ihr eine Möglichkeit findet, auf einen kleinen Vorsprung neben der Lava zu springen.
5. Wenn Ihr die blauen Eiskristalle erreicht, heißt es Vorsicht.


Auf diesem Vorsprung seid Ihr vor der Lava sicher und könnt Euren Abstieg fortsetzen.

Die Berührung mit den Kristallen kostet Lebenspunkte. Auf den rutschigen Eispartien müßt Ihr besonders aufpassen. Vergeßt trotzdem nicht, die Wasserpfeile mitzunehmen, die direkt an einigen Eisbrocken liegen.
6. Haltet danach einen Wasserpfeil für einen Feuerelementar bereit.
7. Ihr solltet schließlich einen riesigen Baum erreichen. Geht nach innen und legt einen Seilpfeil in den Bogen ein.
8. Nehmt beim Aufstieg alle Moospfeile mit. In der nächsten Grotte lauft Ihr nach rechts bis zu einer Energiebrücke. Ihr könnt dort bedenkenlos hinübergehen.
9. Es werden Euch noch einige Rattenmänner begegnen, denen Ihr aber getrost ausweichen könnt.
10. Entlang der Lavaströme kommt Ihr an einem weiteren Portal vorbei. Die Monster davor nehmen Euch nicht wahr.
11. Etwas weiter ist endlich das Ziel in Sicht. Constantin ist in einem Raum mit rotem Boden dabei, sein Ritual durchzuführen. Jetzt heißt es einfach abwarten und zusehen...



Laßt die Spinnen am Eingang hinter Euch und klettert an den Vorsprüngen (X) nach oben. Euer Seilpfeil leistet dabei wieder gute Dienste.

VON LIST UND TÜCKE

Vielleicht bleiben selbst bei erfüllten Aufträgen noch manche Fragen offen. Ihr findet hier noch eine Auflistung von einigen Situationen, die Euch vielleicht vertraut vorkommen mögen.

AUFTRAG 1:

1. Ihr steht vor der Thronsaalwache und kommt nicht unbemerkt daran vorbei. Euch ist vorgegeben, niemandem Leid zuzufügen (Experte). Was tun? Löscht alle vier Fackeln in dem Saal und springt auf den großen runden Teppich direkt vor der Wache. Feuert jetzt einen Breitkopfpfeil gegen eine Steinwand, so daß die Wache etwas hört. Läuft die Wache nun auf den Teppich, könnt Ihr den Soldaten ungesehen umkreisen, bis Ihr den Prügel günstig einsetzen könnt.
2. Ihr seht im Keller ein schmales Fenster mit einer Tru-


Im oberen Bereich (2. Etage) des Bafford'schen Anwesens müßt Ihr den bewachten Flur um das Badezimmer ablaufen. Ein hölzerner Durchgang führt zu einer Treppe, die zu dem gesuchten Raum führt.



he dahinter. Aber wo ist der Eingang?

AUFTRAG 2:

1. Im Gefängnis lösen die Wachen in den oberen Zellentrakten immer wieder Alarm aus, wenn Ihr sie herauslocken wollt?

Normal: Beobachtet die Wache und wartet, bis sie sich abwendet. Jetzt genügt ein Pfeilschuß in den Rücken/Hals und der Soldat geht zu Boden. Um nun in die Kammer hineinzugelangen, solltet Ihr einen Kupferschlüssel besitzen. Einen solchen findet Ihr z. B. bei den sprechenden Wachen am Gefängniseingang.

Experte: Schleicht zunächst durch die Schatten des Erdgeschosses in die erste Etage der Zellen. Oben tretet Ihr langsam aus dem Schatten heraus und bleibt stehen, bis die Wache Euch sieht. Öffnet sie die Tür, zieht Ihr Euch in eine dunkle Ecke zurück. Die Hammeriten suchen in der Regel die Hälfte des Traktes ab und kehren dann um. Jetzt heißt es schnell hinterhergehen und den Prügel benutzen.

2. Im Kasernenbereich gelingt es nicht, den Geistlichen (mit den Wurfgeschossen) in der Kapellennische k.o. zu schlagen?

Da es keine Möglichkeit gibt, ungesehen an den Würdenträger heranzukommen, bleibt Euch nur, den Knaben herauszulocken (Lärm machen). Springt doch zur Abwechslung einfach mal auf der Stelle. Auf den Kacheln hallt das richtig laut. Drückt Euch dann in eine Ecke. Kommt der rotgekleidete Priester nahe genug vorbei, schnappt Euch einfach den silbernen Schlüssel an dessen Seite und flüchtet dann eine Etage höher.

3. Diese beschriebene Methode, sich gezielt zu zeigen oder Lärm zu machen, läßt sich vielfach anwenden. Tretet Ihr ins Licht, um Gegner abzulenken, solltet Ihr dabei keine Waffe aktiviert haben, da sonst meist sofort Alarm ausgelöst wird oder ein sofortiger Angriff erfolgt (ausgenommen, Ihr seid in absoluter Dunkelheit).

4. Das Problem mit lauten Fußböden läßt sich damit auch galant lösen, denn Ihr könnt die Gegner in für Euch günstige Bereiche locken.

5. Ihr werdet im Gefängnis (Auftrag 2) von Wachen aufgestöbert und sucht ein absolut sicheres Versteck?

Der Raum mit der Alarmanlage vor den Zellentrakten 1 und 2 besitzt rechts neben der Tür des Wächters einen kleinen Durchschlupf. Kriecht gebückt herein und kein Soldat wird Euch folgen können. In diesem Bereich findet Ihr auch einen entflohenen Häftling mit einigen Gegenständen.

AUFTRAG 4:

1. Schon beim Verfolgen der Mörder solltet Ihr öfter Eure Position mit der Karte vergleichen. Ihr müßt am Ende des Auftrages (Hart, Experte) durch die Stadt zurückschleichen, in der es dann vor Wachen nur so wimmelt.

2. Zur Markierung an Abzweigungen kann ein fallengelassener Pfeil auch gute Dienste leisten.

3. Werdet Ihr entdeckt, tut eine Flucht in den Wasserkanal gut, um schnell weit weg zu kommen, bis sich wieder alles beruhigt hat.

AUFTRAG 12

Tief in den Gewölben gibt es einige Schwimmpassagen, in denen Ihr nicht weiterkommt?



Springt in den Wasserfall (1), der Euch nach oben in einen Gang trägt. Ihr müßt in den Wasserkanälen einen Teich erreichen (2), der sich kurioserweise an der Höhlendecke befindet.



Die Luft dürfte etwas knapp werden, daher nutzt diesen seitlichen Ausgang, um auf einem kleinen Vorsprung tief Atem zu holen.



Unter Euch könnt Ihr das runde, blaue Eispodest erkennen. In dessen Mitte ist wieder Wasser. Dort müßt Ihr gezielt hineinfallen, um weiterzukommen.

Allgemeine Feinheiten

1. Ist es Eure Absicht, den Feuerpfeil zu benutzen, bedenkt bitte, daß die glimmende Pfeilspitze eine Lichtquelle darstellt und Ihr dadurch selbst in dunklen Schatten erkennbar werdet (Lichtanzeige beachten). Wartet daher geduldig eine günstige Gelegenheit ab, den Pfeil einzulegen.

2. Solltet Ihr in einem schmalen Flur oder Gang entdeckt werden und gerade Minen im Gepäck haben, besitzt Ihr ein As im Ärmel. Wartet, bis die Gegner auf Euch zulaufen, und laßt eine Mine fallen. Zieht Euch etwas zurück, um aus der Reichweite der Explosion zu kommen, und seht zu, wie die Schergen in ihr Verderben geraten. Achtung, etwas Timing ist hier vonnöten, da die Minen eine kleine Weile benötigen, bis sie scharf sind.

3. Eine ständige Gefahr für das Entdecktwerden besteht in überwundenen Gegnern, die reglos am Boden liegen. Es empfiehlt sich daher, die Körper konzentriert aufzubewahren, z. B. in einem dunklen Raum. Bedenkt auch, daß Ihr nicht alle Körper tragen könnt. Burricks, Craymen und Bugbeasts (die grünen Insektenwesen) lassen sich nicht von der Stelle bewegen. Überlegt daher gut, wo sich solche Wesen unbemerkt überwältigen lassen.

4. Umgekehrt könnt Ihr auch gezielt einen Körper ablegen, um z. B. eine Patrouille in diesem Bereich abzulenken, während Ihr schon weiterschleicht.

5. Auch wenn der Prügel die wohl meistbenutzte Waffe sein mag, gibt es auch für ihn Grenzen. Er ist unwirksam bei sämtlichen Untoten, Burricks, Craymen, Bugbeasts, Spinnen und Feuerelementaren. Die Rattenmänner lassen sich betäuben, aufgrund ihrer schnellen Fortbewegung ist das allerdings nicht ganz einfach.

6. Einige der Gegner können sich untereinander recht wenig ausstehen. Besonders die Feuerelementare können Euch wertvolle Hilfe bieten, allerdings ist es schwierig anzustellen. Im Auftrag „Flucht!" könnt Ihr Euch z. B. daran erproben. Es gibt einige Abschnitte, die gleichermaßen von Feuerelementaren als auch von anderen Wesen (Rattenmänner, Bugbeast) patrouilliert werden. Habt Ihr eine solche Stelle entdeckt, könnt Ihr versuchen, die Aufmerksamkeit der Rattenmänner kurz zu erregen, so daß sie nach Euch suchen. Versteckt Euch wieder und wartet, bis ein Feuerelementar eintrifft. Sind die lebendigen Gegner jetzt in der Nähe des Feuerwesens bei der Suche, werden sie von ihm angegriffen und meistens auch eliminiert. Lärmpfeil kann hilfreich sein.

Stefan Weiß ■
spatz@dacotec.de

Allgemeine Tips

Sim City 3000

Von Electronic Arts und Maxis kommt der lang erwartete dritte Teil der Sim City-Serie. In unseren allgemeinen Spieletips helfen wir Ihnen auf dem langen Weg zu einer erfolgreichen Metropole.



Treffen Sie häufig Ihre Berater: Sie geben Ihnen wichtige Hinweise.

Tips für Einsteiger:

1. Errichten Sie Blöcke zu je 6x6 Kacheln. Das optimale Verhältnis von Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiet beträgt zu Anfang 2:1:2. Je größer die Stadt wird, desto mehr verschiebt sich dieses Verhältnis von der Industrie hin zum Gewerbe. Behalten Sie die Bedarfsanzeige („WGI") immer im Auge. Achtung: In einem großen Gewerbegebiet wird der Handel nicht weiter ansiedeln, auch wenn die Bedarfsanzeige im Plus ist. Es besteht dort keine Nachfrage mehr.

2. Versorgen Sie die Gebiete mit Strom und Wasser. Als Energiequelle empfiehlt sich trotz der Umweltbelastung anfangs das Kohlekraftwerk: Es kostet wenig und erzeugt viel Strom. Achten Sie darauf, daß jedes Gebiet mit Wasser versorgt ist, da sich Gebäude sonst kaum entwickeln.

3. Plazieren Sie Polizeirevier, Feuerwehr, Krankenhaus und Schule. Im Budget senken Sie die finanziellen Zuwendungen auf etwas mehr als die Hälfte. Zu Anfang braucht Ihre Stadt keine vollständige Unterstützung und kann auch mit weniger Geldmitteln arbeiten. Auf diese Weise sparen Sie erheblich an Geld, das Sie für den Aufbau der Stadt gerade in den ersten Jahren benötigen. Auf Forderungen sollten Sie jedoch immer eingehen. Es geschieht nur zum Wohle Ihrer Stadt!

4. Errichten Sie außerhalb der Stadt Müllverbrennungsanlagen, schaffen Sie eine Anbindung an das Straßennetz und versorgen Sie sie mit Strom und Wasser. Mit wachsendem Müllaufkommen sollten Sie Recyclingcenter errichten und im Verordnungsfenster „Mülltrennung" erlassen.

5. Ab einer Größe von etwa 30.000 bis 40.000 Einwohnern sollten Sie an den Aufbau eines Flughafens und eines Seehafens denken. Der Flughafen beschert Handel und Gewerbe einen wahren Boom, während der Hafen die Industrie fördert. Achtung: Umweltschutzverordnungen hemmen das Wachstum von Handel und Industrie, während Tourismus-Werbung und Verordnungen für eine höhere Bildung das Wachstum antreiben.



Ihre Stadt wächst langsam heran – schafft sie es zur Metropole?

TREFFEN MIT DEN BERATERN:

Um über die aktuellen Vorgänge in Ihrer Stadt auf dem Laufenden zu sein, sollten Sie Ihre Berater regelmäßig treffen. Sie geben Ihnen wichtige Hinweise, welche Probleme es gibt, und machen Ihnen Vorschläge zur Lösung.

KARTENANSICHTEN:

Die Kartenansichten liefern wichtige Informationen über den Zustand Ihrer Stadt und der Sims. Auch wenn alles in Ordnung zu sein scheint: Die Kartenansichten machen Sie schon früh auf entstehende Probleme aufmerksam.

STIMMUNG:

Dieser Indikator zeigt auf, wie wohl sich die Sims in Ihrer Stadt fühlen. In der Nähe von Flughäfen und Müllverbrennungsanlagen bleibt die Begeisterung der Sims aus, Seen und Viertel mit hohem Freizeitangebot werden jedoch zum Tummelplatz. Faktoren für die Stimmung der Sims sind Kriminalität, Umweltverschmutzung und Freizeitangebot.

KRIMINALITÄT:

Die Kriminalitätsrate ist einer der wichtigsten Faktoren für die

Budget — Ausgaben — Einnahmen

2019 Budget März 2019	Anpassen:	Ausgaben bis heute	Schätzung zum Jahresende	Berater treffen:
Verordnungen		-63 $	-433 $	
Verträge mit Nachbarn		0 $	0 $	?
Anleihen		0 $	0 $	?
Bildung	%	-820 $	-4.920 $	?
Öffentliche Gesundheit	%	0 $	0 $	?
Feuerwehr	%	-180 $	-1.080 $	?
Straßen	%	-276 $	-1.656 $	?
Polizei	%	-450 $	-2.650 $	?
Massentransportmittel	%	-24 $	-144 $	?

Einnahmen bis heute	7.652 $	
Geschätzte Gesamteinnahmen		45.362 $
Ausgaben bis heute	-1.813 $	
Geschätzte Gesamtausgaben		-10.883 $
Jahres-Cashflow bis heute	5.839 $	
Geschätzter Jahres-Cashflow		34.479 $
Momentane Barmittel		360.704 $
Budget zum Jahresende		395.183 $

Finanzberater treffen

Erhält die Polizei zuviel Geld, verhaftet sie mehr Bürger, als Straftaten begangen werden.





Solar- und Fusionskraftwerke sind sehr umweltfreundlich – aber auch teuer. Im Anbetracht der starken Umweltbelastung durch andere Kraftwerke sind diese Energielieferanten jedoch durchaus als Alternative geeignet.

Festsetzung der Grundstückspreise. Verwenden Sie in regelmäßigen Abständen die Kartenansicht, um Gebiete ohne polizeilichen Schutz ausfindig zu machen. Polizeireviere sind jeweils für einen bestimmten Radius zuständig und sollten in regelmäßigen Abständen aufgestellt werden. Beachten Sie: Gerade in Industriegebieten und am Flughafen häufen sich Verbrechen, aber auch an großen Waldgebieten, in denen zwielichtige Mitbürger ihr Unwesen treiben. Im Budgetfenster sollten Sie die Ausgaben für die Polizeireviere nie über 100% ansetzen, sondern immer etwas unterhalb, etwa bei 80%. Bekommen die Polizisten für ihre Arbeit zuviel Geld, verhaften sie mehr Bürger, als Straftaten begangen wurden. Die Sims lieben ihre Sicherheit, aber in einem Überwachungsstaat zu leben lehnen sie ab und ziehen über kurz oder lang in die Nachbarstadt.

BAUDICHTE:

Die Baudichte „leicht", „mittel" und „dicht" besagt jeweils, wie stark die Gebiete bebaut werden können. Bei einer leichten Baudichte entwickeln sich nur selten große Gebäude, während bei hoher Dichte Wolkenkratzer und prächtige Wohnhäuser entstehen können. Um eine Stadt zur Metropole heranwachsen zu lassen, empfehlen sich daher Gebiete mit großer Baudichte. Zu Anfang werden auch sie nur schwach bebaut, werden aber mit zunehmender Stadtgröße immer mehr zusammenwachsen. Als Nachteile einer hohen Baudichte sind mehr Kriminalität und eine höhere Umweltverschmutzung zu nennen.

ELEKTRISCHE ENERGIE:

Zu den umweltschädlichsten Kraftwerken zählen Kohle-, Öl- und Gaskraftwerk. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts haben Sie keine andere Wahl, als eines dieser Kraftwerke zu bauen. Plazieren Sie sie daher an den Kartenrand, weit weg von den Wohngebieten: Dort stört die Luftverschmutzung niemanden. Mit dem technischen Fortschritt werden ab 1950 bis 2000 die umweltschonenden Kraftwerke erfunden. Diese sind: Wind-, Solar-, Mikrowellen-, Atom- und Fusionskraftwerke. Windkraftwerke erzielen oft nicht genügend Strom, da sie auf den nötigen Wind angewiesen sind, kommen also als verläßliche Energiequelle nicht in Frage. Solarkraftwerke belasten die Luft nicht, sind aber im Verhältnis zu Atom- und Fusionskraftwerken sehr teuer. Aber beachten Sie: Solarkraftwerke haben eine fast doppelt so lange Lebensdauer wie Atom- und Fusionskraftwerke. Eine Kombination aus Solar- und Fusionsenergie scheint am geeignetsten: Die Solarkraftwerke sichern eine gewisse Mindestgröße an Strom, während die Fusionskraftwerke im Handel mit Nachbarstädten eingesetzt werden. Besteht kurzfristig ein Mangel an Strom, so können Sie per Verordnung „Stromsparen" trotzdem eine flächendeckende Versorgung garantieren.

BRANDGEFAHR:



Vorsicht ist besser als Nachsicht: Feuerwehrstationen sollten flächendeckend aufgestellt werden.

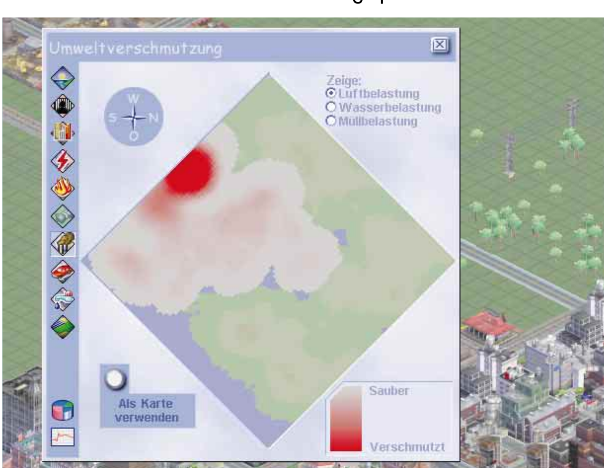
Die Gefahr eines Brandes ist vor allem in den Industriegebieten Ihrer Stadt sehr hoch. Errichten Sie dort vermehrt Feuerwehrstationen. Mit Hilfe der Kartenansicht läßt sich leicht ausfindig machen, welche Gebiete besonders gefährdet sind.

LANDPREISE:

Die Landpreise sind wichtiger Indikator dafür, ob eine Gegend für die Sims bewohnenswert ist oder nicht. Gegenden mit astronomischen Grundstückspreisen sind vor allem an Seen mit vielen Parks und Jachthäfen zu finden. Sehr hohe Preise erzielen ebenfalls Stadtviertel mit Zoos, Stadien, Belohnungen und Baudenkmälern. Freie Flächen sollten in jedem Fall mit Parks oder zumindest Bäumen bebaut werden. Reißen Sie in Wohngebieten mit niedrigen Grundstückspreisen ohne Bedenken ein Haus ab und errichten Sie dort einen Park: Das gesamte Wohngebiet profitiert davon und die Landpreise schnellen in die Höhe.

UMWELTBELASTUNG:

Neben einer hohen Kriminalitätsrate ist die Belastung der Umwelt einer der Hauptgründe für einen niedrigen Grundstückspreis. Generell gilt: Plazieren Sie Gebäude, die Luftverschmutzung erzeugen, an den Kartenrand. Dort üben sie kaum noch Einfluß auf Wohngebiete aus. Steigen Sie mit dem technischen Fortschritt auf umweltfreundliche Kraftwerke um. Auch im Bereich der Industrie verschwinden mit Zunahme der High-Tech-Jobs bzw. mit Erhöhung des Bildungsquotienten Fabriken mit



Errichten Sie lufttverschmutzende Gebäude am Rand der Stadt: Dort stören sie die Sims weniger.



Ein gut ausgebautes U-Bahn-Netz entlastet den Straßenverkehr – und damit die Umwelt – erheblich.

gefährlichen Abgasen. Mit einem kleinen Trick müssen Sie nicht lange warten, bis die umweltfreundlichen Gebäude anstelle der alten Fabriken entstehen: Reißen Sie ab einem Bildungsquotienten am Arbeitsmarkt von etwa 120 bis 130 alle Industriegebiete ab, lassen aber die Zuweisung des Gebiets bestehen. Die Industrie wird rasend schnell wieder aufgebaut, luftverschmutzende Fabriken werden aber kaum noch neu gebaut.

VERKEHR:

Zu Anfang scheinen Straßen völlig ausreichend für die Bewältigung des Verkehrs zu sein. Doch je größer die Stadt wird, desto mehr behindern kilometerlange Staus und dadurch auch eine höhere Luftbelastung das Wachstum Ihrer Stadt. Denken Sie schon beim Zuweisen von Gebieten daran, in regelmäßigen Abständen ein bis zwei Kacheln für U-Bahn- und Bushaltestelle einzukalkulieren. Spätestens ab einer Stadtgröße von 40.000 bis 50.000 sollten Sie mit dem Ausbau eines U-Bahn-Netzes und einer Buslinie begonnen haben. Das Industrieaufkommen verlangt ab einer bestimmten Größe nach dem Bau einer S-Bahn. Verbinden Sie daher wichtige Punkte der Industrie innerhalb der Stadt und vor allem mit Nachbarstädten. Da die S-Bahn allerdings viel Platz wegnimmt und keinen wesentlich höheren Nutzen bringt, reicht ein grobes Netz aus.

WASSERVERSORGUNG:

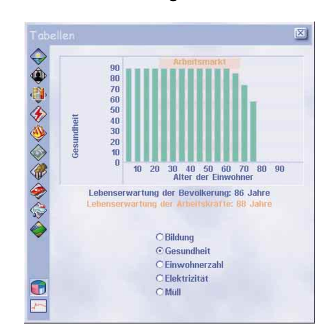
Achten Sie stets darauf, Ihre Stadt mit genügend Wasser zu versorgen. Ohne Wasser ziehen viele Sims schon nach kurzer Zeit in die nächste Stadt! Innerhalb eines Jahres können Sie bis zu 40.000 Einwohner durch Wassermangel verlieren! Pumpenhäuser sind im Preis-Leistungs-Verhältnis besser als Meerwasserentsalzungsanlagen, jedoch sind Ufer an Süßwasserseen als Wohngebiet wesentlich beliebter bei den Sims als Küstenstrände. Wassertürme benötigen dagegen keinen direkten Zugang zum Wasser und können auch am Festland Wasser aus tieferen Schichten der Erde heraufpumpen. Ihre Kapazität läßt dabei allerdings zu wünschen übrig.
Sobald die Industrie mit Hafen oder einer Giftmüllfabrik Einzug in Ihre Stadt hält, sind Wasseraufbereitungsanlagen unvermeidlich. Die Sims wehren sich heftig gegen das giftige Abwasser, das ihnen als Trinkwasser angeboten wird.

BILDUNG:

Die Bildung der Sims spielt eine zentrale Rolle. Je höher der Bildungsquotient Ihrer Einwohner ist, desto mehr High-Tech-Jobs werden in Ihrer Stadt besetzt. Dies hat vor allem auf die Industrie Auswirkungen: Mit qualifizierten Facharbeitern siedelt sich auch eine umweltfreundliche Industrie an. Die Fabriken mit den giftigen Abgasen verschwinden, die Luftbelastung sinkt und die Grundstückspreise steigen an. Die Sims verschmähen nicht einmal mehr die direkte Nachbarschaft mit diesen Industriegebieten.
Die Schule ist die erste Bildungsstätte, die die Sims als Kinder besuchen. Benutzen Sie regelmäßig das Abfragewerkzeug, um festzustellen, ob genügend Schulen vorhanden sind. Fehlen Pulte, so drängen sich die Sims in überfüllten Klassen. Die Lehrer können nicht mehr auf die Schüler eingehen – und das wirkt sich natürlich auf die Qualität der Bildung aus. Fundierte Kenntnisse werden in Gymnasien vermittelt und heben nochmals den Bildungsquotienten an. Stellen Sie Bibliotheken und Museen auf, um auch die älteren Sims geistig fit zu halten.

GESUNDHEIT:

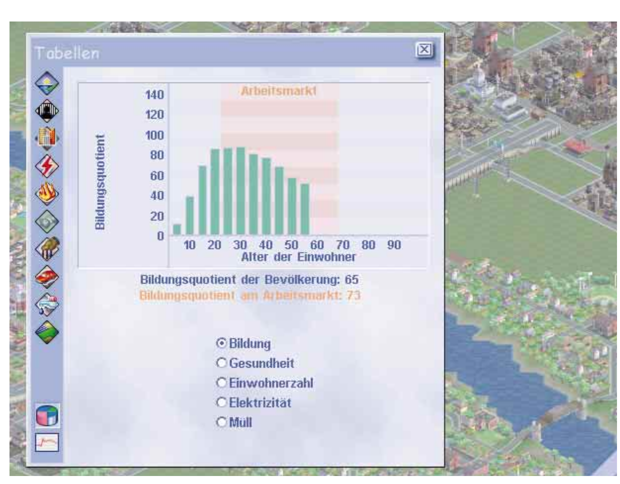
Ursachen für eine kränkelnde Sim-Bevökerung sind vor allem Luft-, Wasser- und Lärmbelästigung. Zu wenig Krankenhäuser und mangelnde finanzielle Unterstützung senken die Lebenserwartung der Sims ebenfalls drastisch. Meiden Sie die Nähe von Wohngebieten zu luftverschmutzenden Fabriken, Flug- und Seehäfen. Errichten Sie nach Möglichkeit Parks und ausgedehnte Waldgebiete, in denen sich die Sims von der täglichen Belastung erholen können. Verordnungen wie freie medizinische Versorgung und Herz-Kreislauf-Vorsorge verhelfen



Gesunde Sims leben länger – und zahlen auch länger Steuern.



Ohne Wasser ziehen viele Sims schon nach kurzer Zeit in die nächste Stadt.



Eine gute Bildung lockt Industrie und Handel mit High-Tech-Jobs in die Stadt.

den pflegebedürftigen Sims zu einer strotzenden Gesundheit und Ihnen zu einem Aushängeschild Ihrer Stadt.

MÜLL:

Wohin mit dem Müll? Die Sims sind nicht gerade zimperlich, was das Wegwerfen von Verpackungen, alten Haushaltsgegenständen usw. angeht. Wird der Müll nicht weggeschafft, bleibt er direkt vor der Tür der Sims liegen: Die Sims rümpfen die Nase wegen des Gestanks und ziehen lieber in die Nachbarstadt, bevor sie den Anblick tagtäglich ertragen müssen. Errichten Sie eine Stadt zu Anfang des 20. Jahrhunderts, können Sie lediglich auf die Deponie als behelfsmäßige Lösung zurückgreifen. Diese wird jedoch schnell voll und sollte ab 1920 nur noch bestehen bleiben, um Überlastungen von Müllverbrennungsanlagen zu überbrücken. Achtung: Müllverbrennungsanlagen erzeugen eine gefährlich hohe Luftverschmutzung und sollten am Rand der Stadt plaziert werden. Müllkraftwerke erzeugen zwar etwas weniger Umweltverschmutzung, sind aber in der direkten Nähe zu Wohngebieten auch nicht gerade beliebt. Zur Entlastung von Müllverbrennungsanlage und Müllkraftwerk sollten Sie unbedingt Recyclingcenter errichten. Sie haben zudem einen wesentlichen Vorteil: Sie belasten die Luft nicht.



Recycling-Center entlasten Müllverbrennungsanlagen: Sie reduzieren das Müllaufkommen.



Eine Müllverbrennungsanlage erzeugt eine gefährlich hohe Umweltverschmutzung.

Budget

VERORDNUNGEN:

Lassen Sie sich nicht erst mit einer Beschwerde von den Sims auf nötige Verordnungen hinweisen. Sind die finanziellen Mittel ausreichend, so lohnt es sich, im Verordnungsfenster zu stöbern. Vor allem für die Umwelt sollte mit „Saubere Luft" und „Mülltrennung" für bessere Lebensqualität gesorgt werden. In der Stadtplanung empfiehlt sich „Tourismus-Werbung", um Sims aus den Nachbarstädten zu locken. Grundsätzlich tragen Verordnungen nur zum Wohlbefinden Ihrer Sims bei. Jedoch sollten Sie vorsichtig bei den Erlässen sein, die Ihnen Geld einbringen. Parkgebühren mögen zwar den Verkehr auf die öffentlichen Verkehrsmittel umwälzen, doch ärgern sich die Sims darüber und empfinden Ihre Stadt als weniger wohnenswert. Aber es gibt auch Verordnungen, die Gewinn bringen und sich positiv auswirken: „Industrieabgabe für Luftverschmutzung" und „Abgabe für Industrieabfälle". Umweltverschmutzende Industrien siedeln in Städten mit diesen Verordnungen weniger häufig an, da dieser Beitrag ihren Gewinn schmälert. Auf diese Weise machen Sie den Weg für eine umweltfreundliche Industrie frei.

STEUERN:

Steuern sind immer ein heißes Thema. Zahlen will sie keiner, finanziert werden soll aber alles. Versuchen Sie, durch den Handel mit Nachbarstädten und gewinnbringende Gebäude soviel Geld zu erwirtschaften, daß Sie auf die monatlichen Steuereinkünfte nicht angewiesen sind. Auf diese Weise können Sie den Forderungen nach niedrigeren Steuersätzen nachgeben.

HANDEL MIT NACHBARSTÄDTEN:

Auch eine durchdachte Planung von Kosten und Einnahmen treibt das Budget oft in rote Zahlen. Von Zeit zu Zeit kommen Nachbarstädte auf Sie zu und bieten Ihnen an, Ihnen die Abnahme von Müll zu vergüten oder für die Lieferung von Strom ein Entgelt zu bezahlen. Voraussetzung dafür sind entsprechende Anbindungen an die Nachbarstadt, also Straße, Wasser- oder Stromleitung. Bevor Sie ein derartiges Angebot eingehen, sollten Sie sich davon überzeugen, daß genügend Kapazitäten vorhanden sind. Meist übersteigt das Angebot das restliche Aufnahmevermögen etwas, so daß Sie nur mit dem Bau einer neuen Anlage oder eines neuen Kraftwerks einwilligen sollten. Denn sind Sie nicht imstande, der monatlichen Lieferung nachzukommen, zahlen Sie eine Konventionalstrafe und verlieren die lukrativen Einkünfte. Mit einer



Gehen Sie auf das Angebot der Nachbarstadt nur ein, wenn Sie genügend Kapazitäten haben.



Geschäfte mit Nachbarstädten bringen Ihnen viel Geld ein.



Niedrige Steuern ziehen Sims, Industrie und Handel in Ihre Stadt.

nicht ganz fairen Methode können Sie den Preis für Ihre Dienste hochschrauben: In langjährigen Verträgen verläßt sich die Nachbarstadt auf das von Ihnen gelieferte Wasser, den Strom etc. Besitzen Sie genügend finanzielle Reserven, brechen Sie den Vertrag bei der nächsten Neuverhandlung ab (Sie zahlen keine Konventionalstrafe!). Nach kürzester Zeit wird die Nachbarstadt händeringend auf Sie zukommen und Sie um einen neuen Vertrag bitten. Sie befinden sich nun in einer Machtposition: Lehnen Sie Angebote solange ab, bis die Stadt Ihnen einen wesentlich höheren Betrag zahlt, als Sie früher für die selbe Menge erhalten haben.

Belohnungen & Gelegenheiten:

BELOHNUNGEN:

Gebäude, die Sie zur Belohnung erhalten, wirken sich sehr positiv auf die Grundstückspreise in direkter Nachbarschaft aus. Plazieren Sie sie vor allem dort, wo Sie Wohngebiete lebenswerter machen möchten.

Bürgermeisterhaus: Ab einer Größe von 2.000 Einwohnern wird Ihnen von den Sims Ihr eigenes Bürgermeisterhaus verliehen.

Rathaus & Gerichtsgebäude: Diese beiden Gebäude erhalten Sie bei 10.000 Einwohnern.

Statue: Haben Sie 20.000 Sims in Ihre Stadt gelockt, werden Sie in Stein gehauen.

Börse: Die Börse wirkt sich nicht nur auf die Grundstückspreise aus, sondern fördert außerdem den Handel. Sie erhalten sie ab einer Stadtgröße von 200.000 Sims.

Universität & Kleinkunsttheater: Sie werden aufgrund eines hohen Bildungsquotienten oder einer großen Anzahl von Bibliotheken und Museen verliehen.

GELEGENHEITEN:

Gewinnbringende Gebäude

Von Zeit zu Zeit werden Ihnen Gebäude angeboten, die eine zusätzliche Einnahmequelle für Ihr Budget darstellen. Wann Sie eines dieser Gebäude bauen, ob Sie es abreißen oder ob Sie es überhaupt bauen, bleibt Ihnen überlassen. Grundsätzlich gilt: Nehmen Sie das Gebäude an. Gebäude bringen viel Geld ein und könnten in einer finanziellen Krise Ihre letzte Rettung sein!

Kasino: In direkter Nachbarschaft erhöht sich die Kriminalitätsrate, die aber mit ein bis zwei Polizeirevieren ausgeglichen werden kann. Voraussetzung ist die Legalisierung des Glücksspiels im Verordnungsfenster. Monatlicher Gewinn: 350 Simmentaler.

Giftmüllfabrik: Sie erzeugt eine gefährlich hohe Umweltverschmutzung und sollte weit weg von der Stadt plaziert werden. Außerdem belastet sie das Grundwasser und macht damit Wasseraufbereitungsanlagen nötig. Monatlicher Gewinn: 400 Simmentaler.

Gigamall-Einkaufszentrum: Die Sims rennen diesem Einkaufszentrum die Türen ein. Allerdings wirkt es sich negativ auf die Gewerbegebiete aus: Vor allem in angrenzenden Geschäften werden kaum noch Einkäufe getätigt. Errichten Sie es deshalb nicht direkt neben Gewerbegebieten, sondern in der Mitte eines Wohngebietes. Monatlicher Gewinn: 300 Simmentaler.

Hochsicherheitsgefängnis: Ein derart großes Gefängnis mit Schwerverbrechern als Insassen ist nicht gerade eine beliebte Nachbarschaft für die Sims. Plazieren Sie es weiter außerhalb oder im Industriegebiet. Außerdem sollten Sie es mit einem Polizeirevier absichern, da sich dort immer wieder Vorfälle ereignen. Monatlicher Gewinn: 250 Simmentaler.



Ein Gigamall-Einkaufszentrum sieht gut aus und läßt die Stadtkasse klingeln.

Kostenpflichtige Gebäude:

Geysirpark: Der Geysirpark ist ein Naturschutzpark und als solcher besonders beliebt als Erholungsgebiet für die gestreßten Sims. Allerdings ist er nur dann eine Attraktion, wenn er weit genug außerhalb der dicht besiedelten Wohngebiete errichtet wird. Kosten: 10.000 Simmentaler.

Golfclub: Der Golfclub zieht gut betuchte Sims in Ihre Stadt, die viel Spaß an kostspieligen Hobbys haben. Hohe Steuern zu zahlen macht ihnen nicht viel aus und die Einnahmen aus der Einkommensteuer steigen an. Kosten: 25.000 Simmentaler.

Stadion: Mit wachsenden Einwohnerzahlen und mindestens zwei bis drei Stadien in Ihrer Stadt werden die Rufe der sportbegeisterten Sims nach einem großen Stadion laut. Für Spiele reisen Sims auch aus Nachbarstädten an – und bleiben vielleicht für immer! Kosten: 75.000 Simmentaler.

Freizeitpark: Der Freizeitpark ist zwar sehr kostspielig, dafür lieben ihn die Sims über alles. Kosten: 125.000 Simmentaler.

Medizinisches Forschungszentrum: Dieses Forschungszentrum befaßt sich vor allem mit der Gesundheit der Sims und entwickelt neue Behandlungsmethoden, bessere Medikamente und Therapien. Kosten: 75.000 Simmentaler.

Wissenschaftszentrum: Das Wissenschaftszentrum gibt dem Handel durch technische Innovationen Auftrieb. Kosten: 75.000 Simmentaler.

Leuchtturm: Der Leuchtturm stellt neben einem schönen Fotomotiv auch noch ein für die Schifffahrt lebenswichtiges Gebäude dar: Mit seinem Licht rettet er Schiffe



Ein Wirbelsturm wütet durch die Stadt. Sobald die Katastrophe vorbei ist, geht es an die Aufräumarbeiten. Reparieren Sie als erstes das Stromnetz.



bei schlechter Sicht vor dem Auflaufen an der Küste. Kosten: 5.000 Simmentaler.

Kostenlose Gebäude:

Waffenfabrik: Die Waffenfabrik fördert sowohl Handel als auch Industrie, erzeugt aber eine hohe Luftverschmutzung und sollte am Rand der Stadt aufgestellt werden.

Militärstützpunkt: Mit dem Militärstützpunkt hält auch ein größerer Umsatz für Handel und Industrie in Ihre Stadt Einzug. Obwohl der Stützpunkt keine Umweltverschmutzung erzeugt, möchten die Sims nur ungern in seiner Nähe wohnen.

DIE GEBÄUDE IM ÜBERBLICK

Gebäude	Kosten	Leistung	Umweltbelastung	Lebensdauer
Kohlekraftwerk	5.000	6.000 MW	Gefährlich hoch	Etwa 75 Jahre
Ölkraftwerk	8.500	7.000 MW	Gefährlich hoch	Etwa 75 Jahre
Gaskraftwerk	4.500	3.000 MW	Sehr hoch	Etwa 80 Jahre
Atomkraftwerk	20.000	16.000 MW	Niedrig	Etwa 65 Jahre
Windkraftwerk	250	200 MW	Keine	Etwa 120 Jahre
Solarkraftwerk	15.000	5.000 MW	Keine	Etwa 100 Jahre
Mikrowellenkraftwerk	30.000	14.000 MW	Keine	Etwa 85 Jahre
Fusionskraftwerk	50.000	50.000 MW	Niedrig	Etwa 60 Jahre
Recyclinganlage	5.000	Ausreichend/Unzureichend	Keine	75 Jahre
Müllverbrennungsanlage	7.500	4.500 t	Gefährlich hoch	80 Jahre
Müllkraftwerk	25.000	5.250 t	Sehr hoch	Etwa 70 Jahre
Pumpenhaus	300	1.500 m≥	–	110 Jahre
Wasserturm	150	600 m≥	–	130 Jahre
Wasseraufbereitungsanlage	15.000	60.000 m≥	–	70 Jahre
Meerwasserentsalzungsanlage	1.500	5.000 m≥	–	100 Jahre

Katastrophen:

FEUER:

Mögliche Ursachen sind die heißen Jahreszeiten und mangelnder Brandschutz. Aber auch als Folge von anderen Katastrophen tauchen sie auf. Setzen Sie die Polizei ein, die das Gebiet absperrt und den Verkehr umleitet. Die Feuerwehr wird rund um die Brandherde eingesetzt. Droht das Feuer auf weitere Gebäude überzugreifen, reißen Sie eine Kachel um das Feuer herum alles ab, so daß das Feuer dort keine Nahrung findet.

WIRBELSTURM:

Noch während der Wirbelsturm über Ihre Stadt zieht, folgen Sie ihm und räumen Sie die zerstörten Gebiete mit dem Bulldozer auf. Sind Brände entstanden, werden diese mit Feuerwehr und Polizei eingedämmt und die gekappte Stromleitung sofort ersetzt.

ERDBEBEN:

Die Schäden, die durch ein Erdbeben entstehen, lassen sich schon im Voraus begrenzen, wenn Sie in den Verordnungen „Erdbebensicherheit und Nachrüstung“ erlassen. Ansonsten gilt auch hier dieselbe Vorgehensweise wie bei Feuer: Brände stoppen, Stromnetz schließen und die zerstörten Viertel wieder aufbauen.

AUFSTAND:

Faktoren, die einen Aufstand begünstigen, sind: Arbeitslosigkeit, hohe Kriminalitätsrate, Stromausfall über einen längeren Zeitraum hinweg und ein geringes Bildungsniveau. Versuchen Sie, Aufstände schon im Vorfeld durch mehr Polizeireviere, mehr Schulen und zuverlässige Stromquellen zu verhindern. Bricht ein Aufstand aus, kesseln Sie die randalierenden Sims mit der Polizei ein und löschen Sie entstandene Brände mit Hilfe der Feuerwehr.

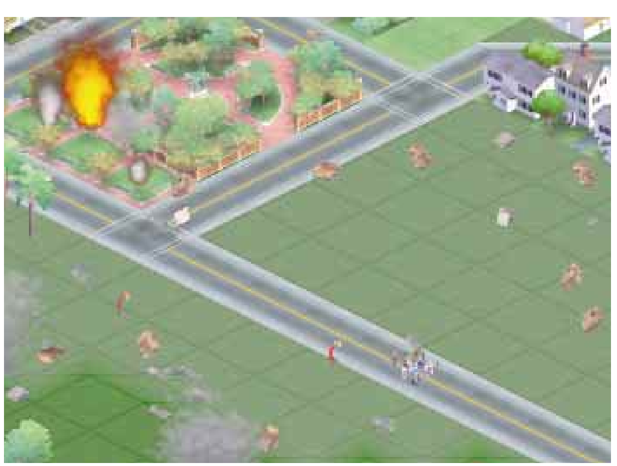
UFO:

UFOs sind unberechenbar und zerstören Ihre Stadt in verschiedenen Vierteln gleichzeitig. Versuchen Sie schnellstmöglich die verwüsteten Gegenden abzusichern, indem Sie bei Bränden eine Kachel um das Feuer herum bulldozern. Sind alle Gebiete isoliert und die UFOs weg, können Sie sich an die Aufräumarbeiten machen.

Silke Menne ■



Die Verordnung „Erdbebensicherheit und Nachrüstung“ verhindert die schlimmsten Schäden im Fall eines Bebens.



Die aufgebrachten Sims zerstören alles, was ihnen in den Weg kommt.

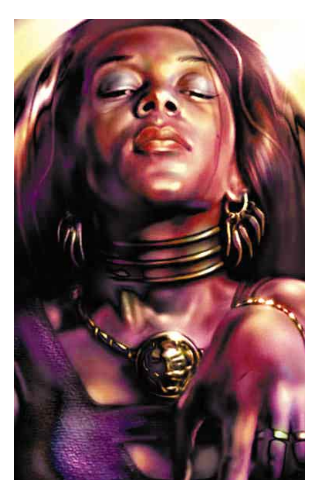


UFOs sind unberechenbar: Sie greifen an mehreren Stellen gleichzeitig an.

Allgemeine Spieletips

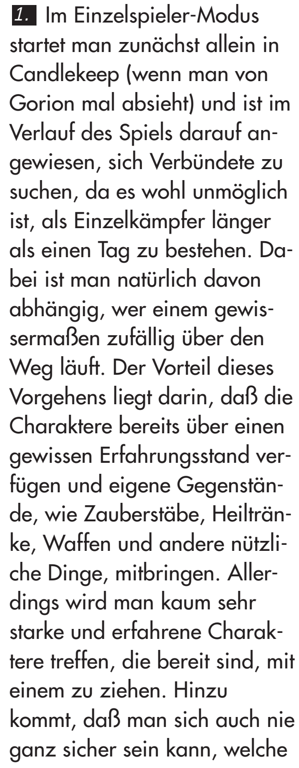
Baldur's Gate

Interplay beglückt die Rollenspiel-Gemeinde mit Baldur's Gate. Basierend auf dem AD&D Regelwerk können Sie jetzt auch am heimische PC Abenteuer alleine oder in einer Gruppe bestehen. Unsere allgemeinen Spieletips erleichtern Ihnen den Einstieg.





Die Qual der Wahl...Spielmodi



Baldur's Gate bietet dem Spieler die Wahl zwischen mehreren Spielmodi.

1. Im Einzelspieler-Modus startet man zunächst allein in Candlekeep (wenn man von Gorion mal absieht) und ist im Verlauf des Spiels darauf angewiesen, sich Verbündete zu suchen, da es wohl unmöglich ist, als Einzelkämpfer länger als einen Tag zu bestehen. Dabei ist man natürlich davon abhängig, wer einem gewissermaßen zufällig über den Weg läuft. Der Vorteil dieses Vorgehens liegt darin, daß die Charaktere bereits über einen gewissen Erfahrungsstand verfügen und eigene Gegenstände, wie Zauberstäbe, Heiltränke, Waffen und andere nützliche Dinge, mitbringen. Allerdings wird man kaum sehr starke und erfahrene Charaktere treffen, die bereit sind, mit einem zu ziehen. Hinzu kommt, daß man sich auch nie ganz sicher sein kann, welche Gesinnung die neu gewonnenen Mitstreiter haben.

2. Wer diese Risiken umgehen will, der wählt den Mehrspieler-Modus auf nur einem Rechner. Man hat also die Möglichkeit, allein eine Gruppe von Abenteurern zu spielen. So startet der Spieler gleich zu Anfang mit bis zu sechs Charakteren, die zudem noch selbst generiert werden können. Dadurch ist die Zusammensetzung der Gruppe voll Ihnen überlassen. Spielt man allerdings die ganze Zeit über mit sechs selbsterschaffenen Charakteren, kann es sein, daß man gewisse Möglichkeiten des Spiels nicht voll beziehungsweise gar nicht nutzen kann. Spielelemente könnten einem so entgehen, da ja die speziellen Eigenheiten der vorgegebenen Charaktere nicht zum Tragen kommen. Man sollte auch nicht vergessen, daß viele NPCs einander kennen und es so wünschenswerte Wechselwirkungen geben kann.

Drum prüfe, wer sich ewig bindet... Gruppenzusammenstellung

1. Die Zusammenstellung der Gruppe ist für das Gelingen der einzelnen Aufgaben und für das nackte Überleben von großer Bedeutung. Zwar ist es beispielsweise vorstellbar, mit einer Gruppe von sechs Paladinen durch die Lande zu ziehen, doch würden einem so viele Möglichkeiten des Spiels entgehen. Da jede Klasse und jede Rasse ihre Vor- und Nachteile hat, ist es wichtig, eine gute Mischung herauszufinden. Natürlich gibt es für die Zusammensetzung der Abenteurergruppe kein Patentrezept, da es auch auf die persönlichen Vorlieben eines jeden Spielers ankommt.

2. Natürlich sollte in jeder Gruppe mindestens ein Kämpfer vorhanden sein, damit nicht gleich der erste Kobold zu einem unlösbaren Problem wird. Für eine solche Position bietet sich der Paladin geradezu an, da er gute (oder zumindest ausbaufähige) Kampfeigenschaften hat und außerdem über Charisma verfügt. Als Gruppenführer sorgt er gleich von Anfang an für ein relativ gutes Ansehen der Truppe, was einem Probleme mit Wächtern und anderen NPCs größtenteils vom Halse hält. Allerdings legt man sich mit einem Paladin als Gruppenführer in bezug auf die Gesinnung und damit auch auf das Handeln im Einzelnen fest. Es ist halt schwierig, für Rechtschaffenheit, Gerechtigkeit, Ehrlichkeit, Frömmigkeit und Ritterlichkeit zu stehen und gleichzeitig bei jeder sich bie-









AUS EINS MACH ZWEI...

Zu den herrlichen Möglichkeiten des Mehrspieler - Modus gehört die Fähigkeit, Charaktere zu ex- und importieren. Gegenstände, die der exportierte Charakter bei sich hat, bleiben bei diesen Vorgängen erhalten (Geld leider nicht, da es ja brüderlich geteilt wird und so keinem Einzelnen zurechenbar ist). Diesen Umstand kann man sich zunutze machen und Gegenstände vervielfachen.
Zunächst speichert man das Spiel ab. Ist dies geschehen, kann man die wichtigsten Gegenstände der Gruppe an einen Charakter übergeben. Hier sollte man denjenigen bevorzugen, der am meisten tragen kann. Danach exportiert man diesen Charakter und speichert ihn auf der Festplatte. Jetzt wird der alte Spielstand wieder geladen und der mit guten Gaben schwerbepackte Charakter importiert. Die Gegenstände sind nun doppelt in der Gruppe vorhanden.
Dieses Vorgehen lohnt sich natürlich vor allem bei seltenen magischen Gegenständen, die man entweder benutzen oder gewinnbringend verkaufen kann. Beliebig oft wiederholt, ist einem so bald kein Preis mehr zu hoch und keine Waffe zu wertvoll.

tenden Gelegenheit den Bauern das sauer ersparte Kleingeld abzuknöpfen.

3. Eine gute Ergänzung zu den Paladinen ist ein Waldläufer, da er sich ähnlichen Tugenden verschrieben hat. Er schützt die Natur und ehrliche Zeitgenossen. Seine Fähigkeiten zur Orientierung im offenen Gelände sind auch gut zu gebrauchen.

4. In Häusern und Dungeons spielen die Diebe, beziehungsweise die Barden, ihre Trümpfe aus. Sie haben die Fähigkeit, sich im Schatten quasi unsichtbar zu machen und Schlösser zu knacken. Diese Fähigkeiten sind natürlich immer dann von Nutzen, wenn die Gruppe mal wieder knapp bei Kasse ist und die Truhe eines Adligen im nächsten Dorf für Liquidität sorgen soll. Vor allem in Dungeons ist es von großem Vorteil, daß Diebe und Barden Fallen nicht nur entdecken, sondern auch entschärfen können.

5. Da das Abenteurerleben aber nicht nur aus Klauen und Keule schwingen besteht, braucht man natürlich noch eine Frau oder einen Mann des Geistes und der Wissenschaft. Hier wären dann Druiden, Kleriker und Magier gefragt. Welchem man den Vorzug geben sollte, ist vor allem abhängig vom persönlichen Geschmack, da die Vor- und Nachteile der Klassen und ihre eventuellen Spezialisierungen unterschiedlich zum Tragen kommen.

6. Gemischte Klassen zeigen ihren Vorteil erst bei erfahreneren Charakteren, da sie durch die Aufteilung der Erfahrungspunkte nur langsam aufsteigen und sich verbessern. Gerade in der Startphase stellen diese Mischklassen eher einen Nachteil dar.

7. Grundsätzlich sollte man immer darauf achten, daß genügend Leute zum Tragen in der Gruppe sind, denn nichts ist ärgerlicher, als einen Haufen Diamanten liegen lassen zu müssen, nur weil man ihn nicht mehr tragen kann. Es ist also immer ratsam, möglichst sechs Mitglieder in der Gruppe zu haben. Es ist natürlich klar, daß man schwache Charaktere so schnell wie möglich gegen stärkere eintauscht.

Das Ausrüsten der Abenteurer

1. Da alle Ausrüstungsgegenstände entweder sauer verdient oder erkämpft werden müssen, sollte man sie natürlich auch möglichst effizient einsetzen. So macht es in der Gruppe natürlich wenig Sinn, wenn ein Charakter zwanzig Heiltränke mit sich herumträgt und ein anderer wiederum zehn Flaschen Gegengift. Derartige Gegenstände, die häufig vorhanden und von mehreren Charakteren nutzbar sind, sollten gleichmäßig verteilt sein.

2. Wichtig ist aber auch die Plazierung der Sachen, denn in Kampfsituationen muß alles schnell zur Hand sein, vor allem deshalb, weil man das Spiel nicht anhalten kann, während man im Inventar sucht.

3. Es hat sich als sehr praktisch erwiesen, wenn sich Heiltränke, Tränke gegen Magie oder auch andere kampfrelevante Gegenstände ständig in der Liste der einsatzbereiten Gegenstände befinden. Im Kampf kann dann ein Charakter ohne Zeit zu verlieren den Gegenstand nutzen. Zauberstäbe und magische Schriftrollen sollten natürlich möglichst auch immer bereitgehalten werden.

4. Bei den Fernwaffen ist es wichtig, daß immer ausreichend Munition im Köcher ist, da einem sonst im Kampf wichtige Sekunden verlorengehen können.

Links...zwo...drei...vier... Vorwärtskommen

1. Da man an der Schwertküste zwar Kühe, aber keine Pferde, geschweige denn Wagen kennt, ist unsere Abenteurergemeinschaft stets auf Schusters Rappen unterwegs. Dies kann entweder ganz entspannt im losen Verbund geschehen oder in zackiger Formation.

2. Im offenen Gelände ist die T-Formation am zweckmäßigsten. In der vorderen Dreierreihe sollten die Schwertkämpfer laufen, um schnell an attackierende Gegner heranzukommen. Außerdem können sie so bestmöglichen Schutz für die Fernwaffenschützen bieten, die ihnen folgen sollten. Ganz hinten befinden sich dann idealerweise die magienutzenden Charaktere, da sie in der Regel den schlechtesten Rüstungsschutz haben und somit Deckung benötigen.
In Gebäuden kann diese Formation jedoch hinderlich sein, wenn es sehr eng ist, da die



Kurz noch die Ausrüstung verteilt und schon kann es losgehen. Immer griffbereit: Tränke gegen jegliche Widrigkeiten des Lebens!



Drei Kämpfer vorn, mittig die Fernwaffenschützen, hinten der Magier. So steht es im Strategiehandbuch für Jungabenteurer!

Charaktere ewig brauchen, bis sie ihren Platz in der Formation eingenommen haben. Teilweise stehen sie sich dann gegenseitig im Weg. Hier ist also eher eine lose Formation vorzuziehen.

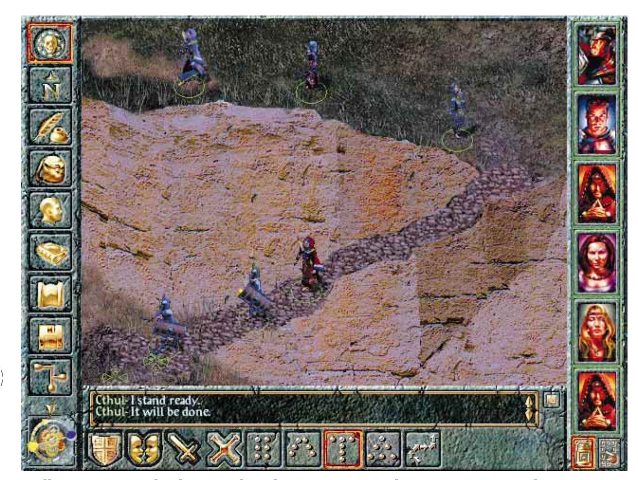
3. In Dungeons ist es vorteilhaft, Magier und Diebe beziehungsweise Barden vorne in der Formation zu haben, da sie die besten Fähigkeiten haben, Fallen zu entdecken. Hinten sollte dafür dann auch immer ein gut gerüsteter Kämpfer marschieren, weil die Gruppe häufig von hinten angegriffen wird. Da sich die Charaktere in der Enge bei einem Richtungswechsel um hundertachtzig Grad aber benehmen wie eine Horde Interrailtouristen, die soeben erfahren haben, daß sie am falschen Bahngleis stehen, bleiben hinterrücks geführte Angriffe viel zu lange unbeantwortet.



Die T-Formation hat aber auch ihre Schwachpunkte. Was, wenn der Gegner an einer engen Stelle von hinten angreift?

4. Beim Marsch der Truppe sollte man bedenken, daß es schnelle und langsame Charaktere gibt. Während das auf kurzen Distanzen kaum auffällt, wird die Gruppe auf längeren Strecken teilweise stark auseinandergerissen und bietet somit ein gefundenes Fressen für einen Hinterhalt oder einen Angriff von zwei Seiten. Man muß also bedenken, daß man in kleinen Schritten vorangeht und die Truppe sich immer wieder mal korrekt formieren läßt, um den Zusammenhalt zu gewährleisten.





„Alle Mann zurück, der Feind ist hinter uns!“ In dieser Situation sicher etwas chaotisch.



„Hey Jungs, wartet mal auf mich! Ich kann doch nicht so schnell...“ Leider muß man auch immer auf Lahme und Fußkranke Rücksicht nehmen.

Aufträge

Da die Schwertküste ein von Krisen gebeuteltes Gebiet ist, kommt es häufig vor, daß die Bewohner der Region unsere jungen Helden um einen Gefallen bitten. Die meisten dieser Aufträge mögen zunächst klein und wenig lukrativ erscheinen, einige von ihnen entpuppen sich aber hinterher als gutes Geschäft. So bekommt man beispielsweise mitunter magische Gegenstände für nutzlos erscheinende Dinge geboten, die man sowieso im Wege stehenden Schurken abnehmen würde. Vorsicht ist allerdings angebracht, wenn man irgendwelche Leute quasi auftragsmäßig den Weg alles Irdischen gehen lassen soll. Hierbei kann sich herausstellen, daß die anvisierte Person gar nicht so ist wie vom Auftraggeber beschrieben, vor allem was die Fähigkeit sich zu wehren angeht. Verhandeln lohnt sich hier fast immer. Im Zweifelsfalle sollte man abspeichern und mehrere Alternativen durchspielen.

Kampftips

Da es jede Menge Unholde in der gefährlichen Gegend der Schwertküste gibt, die unseren Helden nach dem Leben trachten, wird es häufig notwendig sein, die Waffen sprechen zu lassen.

1. Leider kann es immer mal wieder vorkommen, daß man gegen zahlenmäßig überlegene Gruppen kämpfen muß. Hier ist es besonders wichtig, die eigene Truppe im Griff zu haben, sonst kann es sein, daß schon die nächste Horde von Wölfen unseren tapferen Recken den Garaus macht.

2. Wichtig ist, daß immer alle Gruppenmitglieder denselben Gegner angreifen, denn es ist sinnvoller, die andere Gruppe Stück um Stück zu dezimieren, als die eigene Angriffsstärke gleichmäßig über die Angreifer zu verteilen. Schließlich kann auch ein verletzter Gegner noch erheblichen Schaden anrichten.

3. Benutzt der Gegner Fernwaffen, ist es lebenswichtig, sofort die Kämpfer mit den Nah-



Der gegnerische Magier sollte auf jeden Fall am Ausführen seiner Sprüche gehindert werden. Sehr effektiv ist da eine „Magic Missile".

kampfwaffen auf sie zu hetzen, um den Angriff zu stören. Während der Gegner also mit dem Nahkampf zu tun hat, können die eigenen Bogen- und Armbrustschützen aus sicherer Entfernung mitmischen.

4. Sollte in der gegnerischen Gruppe ein Magier vorhanden sein, muß die Heldentruppe sofort über den Kampfplatz verteilt werden, da sonst ein einziger Feuerball schon das Aus bedeuten kann. Als nächstes muß der Magier an der Ausführung seiner Sprüche gehindert werden. Da mächtigere Sprüche auch längere Zeit in Anspruch nehmen, hilft es, wenn man mit einer schnellen Waffe einen Angriff durchführt. Da aber die schnellen Waffen, wie beispielsweise der Dolch, relativ häufig ihr Ziel verfehlen, ist das Mittel der Wahl der Spruch „Magic Missile", da er sehr schnell ausgeführt werden kann und sein Ziel nie verfehlt. Ein mit diesem Spruch beladener Zauberstab stellt also eine äußerst effektive Waffe dar.

5. Da die magienutzenden Charaktere gerade am Anfang sehr schwach auf der Brust sind und auch keine großartige Rüstung zur Verfügung haben, müssen sie sich einiger Tricks bedienen, um im Kampf zu bestehen. Eine ideale Möglichkeit bieten die Sprüche „Grease" und „Web". Mit ihnen können gleich mehrere Gegner in ihren Bewegungen verlangsamt werden. So gewinnt man hoffentlich genügend Zeit, um die Gegner mit Fernwaffen anzugreifen, bevor diese einen erreichen können. Der Spruch „Web" hat zusätzlich den Vorteil, daß er auch gegnerische Fernwaffenschützen verlangsamt. Klug eingesetzt können einem diese Sprüche in vielen Situationen die Haut retten. Jedoch sollte man immer darauf achten, daß sich die eigenen Gruppenmitglieder nicht im Radius des Spruchs befinden, sonst könnte man ihnen mitunter mehr einheizen als sie vertragen können.

6. Es ist allerdings nicht immer zu vermeiden, daß es auch mal eins der eigenen Gruppenmitglieder erwischt. Man sollte diesem Umstand nicht allzu viel Gewicht beimessen, solange es sich nicht um den Hauptcharakter handelt, denn in den allermeisten Fällen (wenn die Trefferpunkte nicht unter –10 gesunken sind) kann man die Dahingeschiedenen ja wiederbeleben.

7. Ein weiterer Trick, dessen sich magienutzende Charaktere bedienen können, ist das „Bezaubern". Ist der Spruch erfolgreich, hat man zumindest für kurze Zeit einen Mitstreiter, der einem (wenn auch wider Willen) so manches Eisen aus dem Feuer holt und um den es nicht allzu schade ist.

8. Viele Spieler machen den Fehler, sich die besten Waffen und Sprüche zu lange aufzubewahren, und kommen so teilweise gar nicht mehr dazu, diese einzusetzen. Es wird während des ganzen Spielverlaufs immer wieder schwere bis sehr schwere Gegner geben, die nur unter Einsatz der ganz schweren Geschütze zu bezwingen sind. Es macht also keinen Sinn, ewig mit dem Dolch in der Hand auf Ogerhorden loszugehen, nur um den Zweihänder zu schonen.

9. Eine weitere Option bieten die Diebe/Barden mit ihrer Fähigkeit, sich im Schutze der Dunkelheit zu bewegen und dabei quasi unsichtbar zu sein. Gerade in Dungeons können sie sich so unbemerkt um Gegner herumschleichen, während die anderen Gruppenmitglieder von vorne angreifen. Während das Monster also beschäftigt ist, bekommt es einen Dolchstoß (oder ähnlich Gemeines) von hinten. Diese mit List ausgeführten Angriffe zählen teilweise bis zu vierfach.

10. Außerdem können die Diebe/Barden bei der Erkundung von Dungeons vorausgeschickt werden, um sozusagen als Köder die Gegner anzulocken. Nehmen die Gegner die Verfolgung auf, rettet sich der Dieb/Barde hinter die eigenen Reihen. Die anderen Gruppenmitglieder warten natürlich schon kampfbereit an der nächsten Ecke, um die Angreifer gebührend in Empfang zu nehmen.

11. Desweiteren ist es gut, im Hintergrund während eines Kampfes einen Charakter zu haben, der heilen kann. So kann man dann eventuell schwerwiegend verwundete Kämpfer aus der vordersten Front zurückziehen und in sicherer Entfernung zum Kampfgeschehen heilen.

Oliver Pfeiffer ■



„Jetzt wird's brenzlig, Jungs, der Magier hat einen neuen Zauberstab!" Magier können Verheerendes bewirken... allerdings muß man die eigenen Leute dabei im Auge behalten!



TOMB RAIDER III

Wenn Sie von einem starken Gegner (z. B. dem T-Rex) angegriffen werden, können Sie diesen aus flachen Gewässern heraus bekämpfen, ohne selber angegriffen zu werden.
Der folgende Tip funktioniert gut mit den Raptoren. Versuchen Sie immer, sich an seinen Schwanz zu hängen, und laufen Sie ihm im Kreis hinterher. Seltsamerweise können die Raptoren nicht stehenbleiben und sich umdrehen, sondern versuchen immer, einen Kreis zu laufen um Sie anzugreifen. So kann man ihnen leicht den Garaus machen.

Andreas Bauereiss ■

Spielabschnitt: Südsee (Flugzeugabsturzstelle):
Vereinfachter Weg, um ins Innere des Flugzeuges zu gelangen:
Man trete an das Flugzeug heran (linke Seite in Flugrichtung gesehen), links neben der Einstiegstür. Hier überspringt man die Schräge und steht unmittelbar vor dem Rumpf, an dem man sich hochzieht. Nun begibt man sich in das Innere des Flugzeuges. Dadurch umgeht man den weitaus längeren Weg durch die Höhle, was eine Zeitersparnis von ca. 30 min bringt.

Nadine Keil ■

In der Antarktis bekommt man beim Aufenthalt im Wasser „Wärmeenergie" abgezogen. Dadurch soll die maximal mögliche Zeit im Wasser begrenzt werden. Wenn man aber, kurz bevor der Balken am Ende ist, das Spiel speichert und wieder lädt, ist der Kälte-Balken wieder komplett voll und man kann weiterschwimmen.

Karin Mumper ■

RIVAL REALMS



Wenn Sie in Rival Realms einen Cheat erfolgreich aktivieren, erscheint unten links im Fenster eine Bestätigung.

Um die Cheat-Codes einzugeben, drückt man einfach während eines laufenden Spiels die Return-Taste. Jetzt kann man einen der folgenden Cheat-Codes eingeben und diesen wieder mit der Return-Taste bestätigen.

see all	Ganze Karte offengelegt
hide all	Wieder nur die bereits erforschten Gebiete zeigen
give me gold	1000 Goldeinheiten zusätzlich
give me wood	500 Holzeinheiten zusätzlich
give me food	100 Nahrungseinheiten zusätzlich
make me invincible	Alle eigenen Einheiten werden unbesiegbar
make me vulnerable	Alle eigenen Einheiten werden wieder anfällig
level <x>	Wechsle in Level x
star me up	Erfahrungswerte für ausgewählte Einheit steigern
upgrade me	Upgrade für ausgewählte Einheit
heal me	Trefferzähler für ausgewählte Einheit wird zurückgesetzt
make me victorious	Aktuelle Mission erfolgreich beenden
name: <NAME>	Ändert den Namen der ausgewählte Einheit zu NAME

Tim Zibell ■

RAGE OF MAGES

Auch die folgenden Cheat-Codes werden im Chatfenster eingegeben. Dieses öffnet man in *Rage of Mages* mit einem Druck auf die Return-Taste.

#Chicken	Cheat-Modus einschalten
#modify self +god	Eigener Charakter unverletzbar
#modify army +god	Angewählte Armee unverletzbar
#create gold xxx	Spieler bekommt xxx Gold
#killall	Alle feindlichen Einheiten werden getötet
#pickup all	Alle Säcke werden aufgesammelt
#show map	Zeigt die ganze Karte
#hide map	Verbirgt sie wieder
#event X	Zeigt die Konversation der Einheiten im gegenwärtigen Level. X ist eine beliebige Nummer.
#victory	Aktuelle Mission wird erfolgreich beendet

Tim Zibell ■



SHORTIES

Grand Prix Legends

Weitere Funktionen der Taste „Raise Arm":
Wenn sie im Menü „Optionen" die Funktion „Automatic Shifting" gewählt haben ist es oft sehr störend, wenn der Fahrer in den ersten Gang schaltet und kurz danach wieder in den Leerlauf zurückschaltet. Das läßt sich umgehen, indem Sie sofort nach dem Schalten in den ersten Gang die Hand heben (Raise Arm). Mittels dieses Tricks lassen sich jetzt auch steile Stücke aus der Ruhelage bergauf fahren.

Heiko Miksch ■

FIFA 99

Wenn man es erst einmal geschafft hat, im Alleingang mit dem Ball bis vor das gegnerische Tor zu gelangen, hat man eine sehr große Chance, den Ball zu versenken. Wenn man aber schnurstracks gerade auf das Tor zurennt, wird der Torhüter versuchen, sich den Ball zu schnappen. Wenn man jetzt exakt in dem Moment die Lupfer/Blutgrätsch-Taste (Q auf der Tastatur) drückt, in dem sich der Torwart vor die eigenen Füße wirft, hüpft der Ball über diesen und man kann den Ball mit einem Nachschuß ins Tor befördern. So erhöht man seine Torchancen auf fast 100%.

Fabian Morck ■

Die Siedler III

Gelegentlich kommt es beim Spielen von *Siedler III* vor, daß die Rekrutierung und Beförderung der Soldaten aus unergründlichen Gründen stoppt. Speichern Sie dann das Spiel ab und verlassen Sie *Siedler III* komplett. Nach einem Neustart des Spiels und dem Wiedereinladen des Spielstands ist das Phänomen (Bug) verschwunden und die Soldaten werden wieder wie gewohnt befördert.

Tommy Müller ■



SHORTIES

Myth 2: Soulblighter

Wenn man beim Klicken auf die Schaltfläche „New Game" im Hauptmenü die Shift-Taste gedrückt hält, kann jeder beliebige Level angewählt werden.

Jan Wargalla ■

War of the Worlds

Um einen der folgenden Codes einzugeben müssen Sie sich mitten im Spiel befinden und die Kriegskarte muß auf dem Bildschirm dargestellt sein. Jetzt können die folgenden Codes eingegeben werden.

ICOMEBACK: Ganze Forschung anzeigen
ATCHOOO: Alle Martians töten
PUNYHUMANS: Alle Menschen töten
YOULIKEIT: Effizienz auf 100 % heraufsetzen

Jan Wargalla ■

Caesar 3

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Brunnen und drücken Sie ALT K. Jetzt können die beiden folgenden Tastenkombinationen verwendet werden:

ALT V: Sofortiger Sieg
ALT C: Mehr Geld, wenn man weniger als 5000 Dn besitzt.

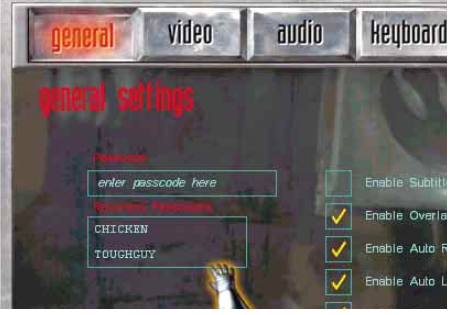
Markus Schneider ■

Dark Project

Im Trainings-Level gibt es einen Geheimraum. Diesen Geheimraum findet man nur, wenn der Schwierigkeitsgrad auf „Experte" gestellt ist. Folgen Sie nach der Schwertkampfübung dem Trainingspartner bis in den Raum, in dem er stehenbleibt. In diesem Raum findet man eine verschlossene Türe, die man mit dem Schwert einschlagen kann. Hat man dies gemacht, läßt sie sich normal öffnen. Hinter dieser Tür befindet sich ein Basketballfeld. Hier kann man nicht nur mit dem Basketball spielen, sondern auch eine Schriftrolle mit Zitaten der Programmierer lesen.

Daniel Knauss ■

STAR WARS – ROGUE SQUADRON



In Rogue Squadron gibt es ein Eingabefeld, in welches Sie Cheat-Codes eingeben können.

Die Cheat-Codes werden im extra dafür vorgesehenen Feld „Codes" im Menü „Settings/General" eingegeben.

Code	Wirkung
CHICKEN	Als AT-ST spielen
IAMDOLLY	Unendlich Leben
TOUGHGUY	Alle Power-Ups

Thorsten Schuh ■

CARMAGEDDON 2

Die folgenden Codes geben Sie einfach während des laufenden Spiels ein. Übrigens: Sogar den Pinball Mode können Sie mit den Cheat-Codes aktivieren, auch wenn man ihn im normalen Spiel tunlichst zu vermeiden sucht.

Code	Wirkung
lemmingize	Selbstmörderische Fußgänger
stiffspasms	Mehr Zeit
tilty	Flipper-Modus
wotatwatami	Flammenwerfer (15x)
smartbastard	Rennen beenden
tingting	Reparatur
stopsnatch	Timer verlangsamen
mooningminnie	Schwerkraft wie auf dem Mond
cintonco	Hot Rod-Modus
fastbast	Turbo
watersport	Unterwasserfähigkeit
mrmainwaring	Fußgänger sind panisch
bigdangle	Morgenstern am Auto
wetwet	Geld Bonus

Karsten Hauser ■

KING'S QUEST 8: MASK OF ETERNITY

Während des Spiels muß man STRG (links) + SHIFT (links) + 7 gleichzeitig drücken. Daraufhin erscheint eine Cheat-Konsole, in der die folgenden Cheat-Codes eingegeben werden können:

Code	Wirkung
give <Gegenstand> <Anzahl>	Gibt die gewünschte Anzahl des gewünschten Gegenstandes
teleport	Läßt den Spieler an jeden beliebigen Punkte der Karte teleportieren
noConCollide	Spieler kann durch Wände gehen
conCollide	noConCollide ausschalten
setFirstPerson	3D-Action-Modus
setThirdPerson	Ansicht von hinten
god, ungod	Unverletzbarkeit an/aus
ruth, welch-piel, oscar, rocket	Eastereggs

Weitere Codes: exist, listActive, handsOff, show, Lookup, Mask, console, alias, jeffo, leslie, adam, testCast.

Durch erneutes Drücken von STRG + SHIFT + 7 kommt man in das Spiel zurück. Wenn man das Kommando „teleport" aktiviert hat, kann man sich durch Anklicken eines beliebigen Punktes auf der Karte dorthin bringen lassen.

In der Datei mask.sc können die folgenden Variablen gesetzt werden:
reincarnate true/false:
Wenn man stirbt, wird man sofort wiederbelebt.
set allowAltEnter true/false:
Man kann zu einem anderen Task wechseln.

Die folgende Liste kann mit dem give, Kommando verwendet werden. Bitte beachten Sie die Groß-/Kleinschreibung und daß nicht alle Objekte wirklich verwendet werden können. Bein einigen Objekten stürzt sogar das Spiel ab.

Waffen:
Dagger, SmallAx, BroadSword, Mace, LakeSword, SkelKingSword, BattleAx, WarHammer, Pike, LongSword, FlameSword, TempleSword, SmCrossbow, AzrielHammer, SmCpndCBow, ShortBow, LongBow, CrossBow, CpndCrossbow, FlameBow, IceCrossbow, WeeperEyes, DemonRocks, SkelBow, SlmSlime, WitchBolt, Lava, Fists, Icycle

Rüstungen:
LeatherGloves, LeatherArmor, LeatherBoots, ChainMailShirt, ChainMailGloves, ChainMailSuit, PlateMail, BronzePlate, FullArmor, Helmet, TempleArmor, GodArmor

Magische Sachen:
Mushroom, SacredWater, Crystal, ElixierOfLife, Clarity, Invisible, Invulnerable, Strength

Andere Sachen:
RingOfDeadHero, Ashes, Candle, SilverCoins, MagicMap, RopeAndHook, RingOfLight, KeyToDeathMaze, Mold, BrokenShield, RustedBrokenShield, HearingHorn, AntiPoisonFlower, GreenMushroomPiece, Rock, IronLock, OakRoot, LodeStone, CrystalPyramid, BlackDiamond, AmberGlow, BasiliskTongue, FireGem, PipeCap1, PipeCap2, DragonKey, RockKey, BlueAdamant, JailKey, DecipheringAmulet, Paddle, Feather, GoodSkull, BadSkull, RoundKey, SquareKey, Ladle, hmhand, Mask1, Mask2, Mask3, Mask4, Mask5, Piece1, Piece2, Piece3, Piece4, Scroll, LadyBell, RustedLock, KeepKey, StoneOrder, MetalShaft, TruthKey, LightKey, OrderKey, MarbleTablet0, MaskMedalian, Grail, Mask3B, Piece5, UniHorn, SpellPage, Mask1A, Piece1A, DarkPyramid, ShardFuse, MarbleTablet1, MarbleTablet2, MarbleTablet3, GriffRoomKey, item120= GriffCageKey, ClockShaft, HookDown, HookUp, SpinningMask, Orcbow, Spear, IceShard, IceLever, LucretoFire

Jan Wargalla ■





In den letzten beiden Ausgaben sprach ich an dieser Stelle über Spiele, die aus mir vollkommen unverständlichen Gründen einer Indizierung entgangen sind. Aus gegebenem Anlaß möchte ich das heute auch tun. Diesmal geht es um etwas, das uns noch viel mehr erschrecken kann als Antidisetablissementarianismus, was ja bekanntlich das längste Wort der deutschen Sprache ist. Es geht um einen Begriff, der ausdrücklich von der BPjS erwähnt wird und dessen grauenhafte Auswirkungen nur ansatzweise erahnt werden können. Es geht um die sexuelle Desorientierung. Angefangen hat alles vor einigen Jahren, als uns Maxis die Simulation SimCity bescherte. Ganze Wochenenden verbrachte ich mit der Planung meiner Wohnviertel und freute mich über die wundersame Vermehrung meiner Sims. Als meine Leidenschaft für SimCity zu erlöschen drohte, folgte SimCity 2000 und gab der Beziehung zu meinen liebgewonnenen Sims neuen Schwung. Die Welt war in Ordnung. Vor fünf Wochen geschah jedoch das Unvorstellbare: Eine unscheinbare CD trat in mein Leben. Als ich die Aufschrift Maxis erkannte, bildeten sich die ersten Schweißtropfen auf meiner Stirn. Als auch noch bestätigt wurde, daß es sich hierbei um SimCity 3000 handelte, übermannten mich dunkle Triebe. Unter Androhung körperlicher Gewalt brachte ich die CD in meinen Besitz – soll der Test doch warten! Nie erfreute mein Auge das Schimmern einer CD mehr. Ich fing an, die CD zärtlich zu streicheln, und den Bemerkungen meiner Kollegen entnahm ich nur sporadisch verschwommene Begriffe wie „vollkommen durchgeknallt" und ein gelegentliches „Jetzt spinnt er völlig". Da meine Hände vor Aufregung zitterten, hatte ich Mühe, die CD in das dafür vorgesehene Fach meines Computers zu nesteln. Ein Wochenende später erfreute ich mich wieder am regen Treiben meiner Sims. Und noch immer hatte ich keine Ahnung, wann, wo und vor allem wie sie sich vermehren. Gestern ertappte ich mich dabei, wie ich in einer auffällig quadratisch (!) angelegten Siedlung meines Wohnortes in die Fenster spähte, um endlich Antwort auf diese quälenden Fragen zu erhalten. Die Herren von der Polizei, die mich für kurze Zeit in Gewahrsam nahmen, behandelten mich ausgesprochen freundlich. Sie schienen jedoch Probleme mit einem Spanner zu haben, worauf ich mir keinen rechten Reim machen konnte. Gutmeinende Kollegen stellten einen Antrag auf Indizierung von SimCity 3000 wegen sexueller Desorientierung, den ich nach meiner Entlassung einsehen konnte. Warum dort immer wieder mein Name auftauchte, kann ich mir immer noch nicht erklären.

Rainer Rosshirt

▼KRITIK

Halli, hallo, hallöli Rainer,
ich habe mal etwas an der Spielebranche zu bemängeln. Die meisten Spiele, die zur Zeit auf den Markt kommen, sind Ballerspiele, in denen man durch die Gegend läuft und auf Menschen, Tiere und Außerirdische schießt. Es kann doch wohl nicht sein, daß den Herstellern nichts Anderes einfällt! Als einen weiteren Mangel empfinde ich die teuren Hotlines der Spielehersteller. Wenn ich mal ein Problem mit der Installation habe oder ein Spiel aus irgendeinem Grund nicht will, bin ich aufgeschmissen, weil ich es nicht einsehe, bei so teuren Hotlines anzurufen. Da kauft man sich ein Spiel für 80,- bis 90,- Mark und wenn man dann ein Problem hat, kostet das ein Schweinegeld. Dann hätte ich noch einen Vorschlag für die Redaktion: Wie wäre es mit einem Jahresinhaltsverzeichnis, in dem man schnell nachschlagen kann, wenn man einen Artikel sucht.

Sebastian Raschke

Ich denke nicht, daß den Spieleherstellern nichts mehr Neues einfällt. Das Problem, das Du ansprichst, dürfte vielmehr finanzieller Natur sein. Die Entwicklung eines Spiels kostet Unsummen. Natürlich ist jeder Hersteller bemüht, diese Summe möglichst schnell einzufahren. Am einfachsten geht das selbstverständlich, wenn man ein Spielprinzip nimmt, von dem man sicher ist, daß es bei der Kundschaft Anklang findet.
Kaum hat ein Ballerspiel Erfolg, wimmelt es von Nachahmern. Das ist aber nicht nur in dieser Branche so und ein echtes Problem sehe ich darin auch nicht. Echte Innovationen sind heute auch nicht seltener als früher, nur daß wir inzwischen bei den „Nachfolgern" eine schier unüberschaubare Auswahl haben. Ist doch gut so! Bei der Sache mit den Hotlines kann ich Dir nicht so ganz zustimmen. Sehe das doch mal aus der Sicht eines Herstellers. In (Vorsicht! Daumenpeilung!) 75 Prozent der Fälle sind die Anrufer einer Hotline nur deshalb in der Leitung, weil sie das Handbuch nicht gelesen haben und/oder mit ihrem PC nicht richtig umgehen können. Der Unterhalt einer Hotline kostet echtes Geld, weil da echte Menschen arbeiten. Ich sehe persönlich nicht ein, für ein Produkt mehr zu bezahlen (Ich kann meine erforderlichen Treiber selbst installieren!), weil viele eben den Anruf bei einer Hotline dem Studium diverser Handbücher vorziehen. Und auch eine Hotline ist eine Serviceleistung. Wo bekommt man heute noch einen kostenlosen Service? Nehme jetzt aber nicht vorschnell an, daß es auf den Kaufpreis eh schon aufgerechnet wurde! Computerspiele gehören zu den ganz seltenen Artikeln, die im Laufe von etlichen Jahren immer besser und aufwendiger in der Herstellung wurden, aber nicht teurer! Freue Dich also über Dein Turok 2, für das Du heute auch nicht mehr ausgeben mußt als für Dein Wing Commander 1 vor fünf Jahren, und sehe über die verhältnismäßig geringen Preise für die Hotline hinweg. Das von Dir gewünschte Jahresverzeichnis von uns findest Du demnächst im Kiosk Deines Vertrauens. Dann kannst Du in Ruhe noch einmal in den alten Artikeln und Leserbriefen (ich hoffe, alle haben jetzt den dezenten Wink verstanden) schmökern.

▼Schummler

Servas Rainer!
Genau, ich bin Österreicher, wie Du vielleicht schon am Gruß bemerkt hast. Deshalb stört es mich, wenn Ihr bei Formel 1-Spielen immer „unser Schumi" schreibt. Erstens ist der Schumacher ein Vollkoffer und zweitens ist er mir und vielen anderen auch unsympathisch! Michael fährt nur so gut, weil er im Ferrari sitzt.

Servas, A.S.

1. Wir schreiben „unser Schumi", weil er eben „unser Schumi" ist. Wenn Ihr keinen eigenen „Schumi" habt, ist das doch nicht unser Problem. Klont Euch selber einen!
2. Wenn es nur am roten Renner liegt, würde ja jeder andere ähnlich gute Rundenzeiten einfahren. Da wundert es mich nur, daß es keiner tut.
3. Da ich Herrn Schumacher nicht persönlich kenne, wage ich auch nicht zu beurteilen, ob er sympathisch ist. Da er Rennen fahren soll und keine Wahlen gewinnen, bin ich auch an dieser Frage weniger



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



HOTLINES

Firma	Internet	Telefon	Zeiten
Acclaim	www.acclaim.de	089-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}-19^{00}
Activision	www.activision.de	01805-22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen)
Art Department	www.artdepartment.de	0234-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascaron	www.ascaron.de	05241-96 66 90	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	www.attic.de	07431-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
Blue Byte	www.bluebyte.de	0208-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
Cendant Software	www.cendantsoft.de	06103-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Cryo	www.cryo-interactive.com	05241-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
Disney Interactive	www.disney.de	069-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}, Sa 14^{00}-19^{00}
Egmont Interactive	www.egmont.de	01805-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
Eidos Interactive	www.eidos.de	01805-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	www.ea.com	0190-57 23 33 (1)	24 Stunden am Tag
Empire	www.kochmedia.com	089- 85 79 51 38	9^{00}- 13^{00} Uhr
Greenwood	www.greenwood.de	0234-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	www.gtinteractive.com	01805-25 43 91	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Hasbro	www.hasbro.com	01805-20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion	www.ikarion.de	0241-4 70 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	www.infogrames.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Innonics	www.innonics.de	0511-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Interactive Magic	www.imagicgames.de	01805-22 11 26	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}, Sa, So 14^{00}-17^{00}
Konami	www.konami.com	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Magic Bytes	www.magic-bytes.de	05241-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Mattel	www.mattelmedia.com	069-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}- 21^{00}
Max Design		0043-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	www.microprose.de	01805-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Microsoft	www.microsoft.com/germany/support	0180-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Mindscape	www.mindscape.com	0208-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Navigo	www.navigo.de	089-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	www.neo.at	0043-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	www.psygnosis.com	01805-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}-20^{00}
Ravensburger	www.ravensburger.de	0751-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	www.sega.de	040-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	www.software2000.de	0190-57 20 00	Mo-Do 14^{00}-19^{00}, Fr 10^{00}-14^{00}
Sunflowers	www.sunflowers.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}- 19^{00}
Take 2	www.take2.de	0180-5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
THQ	www.thq.de	02131-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
TLC Tewi	www.learningco.com	089-14 82 71 13	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
TopWare	www.topware.de	0621-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Ubi Soft	www.ubisoft.de	0211-3 38 00 30	werktags 9^{00}-16^{00}
Virgin	www.virgininteractive.de	040-39 10 13 00	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

als minimal interessiert.
4. Erklären Sie mir bitte in wenigen, wenn möglich wohlgesetzten Worten den Terminus „Vollkoffer".
5. Wenn das die schlimmsten Sorgen sind, die eine europäische Gemeinschaft plagen werden, habe ich eine Bangigkeit weniger, beglückwünsche Sie zu dem ausgezeichneten Kaffee, der mir überall in Graz kredenzt wurde und werde förderhin auch nicht mehr über Ihre Maut lästern.

BLUTSBRUDER

Hallo Rainer,
ich habe mir vor einigen Wochen das Spiel „Tomb Rainer...äh... *Tomb Raider 3*" gekauft. Die Vorgänger, der Test und das Demo haben mich wieder einmal überzeugt, rund 80,- Mark hinzublättern. Als ich das erste kleine Äffchen erschoß, fiel mir etwas ins Auge: Das Blut ist lila! Nun, dann dachte ich, daß es vielleicht irgendwelche Wunderaffen oder so sind, bis ich dann in die ersten Pieker fiel und mein eigenes Blut erblicken konnte. Ich bekam einen Schreck – auch lila! Sofort schwirrte mir der Gedanke durch den Kopf, daß ich eventuell eine „Fehlproduktion" gekauft hätte und das Spiel umtauschen müsse. Ich erzählte es dann meinen Freunden, die sich das Spiel auch gekauft haben. Ich fragte sofort, wie bei ihnen das Blut aussieht: auch lila! Ich war baff, zumal das Blut in den vorherigen Versionen und in der Demo rot ist. Warum um Himmels willen ist das Blut lila?

Mike Montel

Ach, Du bist einer von denen, die auf harmlose Äffchen ballern? Schämst Du Dich gar nicht? Und dann noch rummaulen, weil die armen, possierlichen Tiere nicht in der gewünschten Farbe bluten. Wie herzlos! Also gut – im Ernst: Dieser minimale Eingriff erschien notwendig, um eventuellen Übergriffen seitens der Schergen der BPjS vorzubeugen. Ich will mich nun aber nicht schon wieder über das abgenudelte Thema auslassen. Wir haben die BPjS nun einmal. Hier über Sinn und Unsinn zu diskutieren ist so sinnvoll wie zu fragen, ob der Papst wirklich katholisch sein muß. Daß es auch anders geht, beweisen ja Nachbarländer, wie das von mir hochgeschätzte Österreich (obwohl die keinen eigenen Schumi haben), eindrucksvoll. Diese Diskussion ist eine politische. Und da ich bisher nicht vorhatte, politisch tätig zu werden, werde ich mich einem Großteil der Leser anschließen und ein nochmaliges Aufkeimen dieser Debatte im Keime ersticken. Sollte ich jemals in die Politik gehen wollen – Ihr seid die ersten, die es erfahren.

PATENTRECHT

Lieber Rainer,
zunächst muß ich Dir meine größte Bewunderung für Dein Rattenprogramm aussprechen. Aber ein klitzekleiner Tip: Laß es Dir patentieren! Es gibt so viele Neider.

Ciao: Tobias

An und für sich eine gute Idee, der ich auch gerne nachkommen würde. Aber die Pfade der Rechtsprechung sind verwinkelt. Ratten gab es schon lange vor meiner Zeit (Ehrlich – ich habe nichts mit ihrem Erscheinen zu tun!) und können somit nicht als Patent angemeldet werden. Auch der Verleih als solcher entfällt als patentierte Finanzquelle und ebenfalls die Kombination von beiden, wie zahlreiche Autoverleiher auch schon feststellen mußten. Was jedoch funktionieren könnte, wäre die von mir erwähnte Defensivwaffe in Form von „Rossisocken". Eine erste Probe ist als kleines Dankeschön für Deinen netten Brief schon (geruchsneutral verpackt) an Dich unterwegs.

NACHGERECHNET

Hi Rainer!
Du hast wohl ein wenig gemogelt. Wenn sich 1% von 576.000 Lesern an Dich wenden und Du 5 Minuten pro Antwort brauchst, sind das ja nur 480 Stunden im Monat. Bei einer unterstellten Regelarbeitszeit von 170 Stunden plus 480 Stunden Support kämen wir auf 650 Arbeitsstunden im Monat. Das sind 27,08 24-Stunden-Tage, je nach Monat bleiben Dir also 3 oder sogar 4 volle Tage für Pausen oder Sonstiges. Bei 3 Tagen kannst Du also pro Tag 2,4, bei 4 Tagen sogar 3,1 Stunden pro Tag Pause machen! Das sollte doch eigentlich reichen! Nur im Februar wird es knapp!

Ulrich Rees

Vielen Dank, Ulrich. Ich veröffentliche Deinen Brief stellvertretend für alle anderen Rechenkünstler, die

SO ERREICHEN SIE UNS:

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA AG, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
eMail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

REDAKTION

Chefredakteur:
Oliver Menne (V.i.S.d.P.)
Stellvertreter des Chefredakteurs:
Thomas Borovskis
Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Andre Geller, Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner
Freie Mitarbeiter
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Textkorrektur:
Margit Koch
Bildredaktion:
Richard Schöller
Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen:
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage der COMPUTEC MEDIA AG bei.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911/2872-150
Telefax: 0911/2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98
Anzeigenverkauf
Wolfgang Menne (-144)
Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140)
Onlinewerbeflächenverkauf
Susanne Szameitat (-142)
Anzeigenmarketing
Monika Fleenor (-345)
Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143)
Ina Schubert (-346)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P)
Thorsten Szameitat (-141)

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Michael Schraut
Werbeleitung:
Martin Reimann (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820,
Fax: 06246/8825277
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

	PC Games CD	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 1998 331.641 Exemplare

meine Leserbriefe nur mit Taschenrechner, Lügendedektor und Datenbank konsumieren. Ein grobes Überschlagen der Fakten geht bei Euch nicht durch. Ihr bemerkt alles! Euch entgeht nichts! Umso stolzer sind wir natürlich auf unsere kritischen Leser, denen nicht der kleinste Fehler verborgen bleibt. Ich fange an, freundlich zu werden... wo sind die Urlaubsanträge?

VERSCHIEDENES

Hi Rainer!
1. Ich lese regelmäßig Eure Zeitschrift und trotzdem überrascht mich der Tips & Tricks-Teil immer wieder aufs Neue. Kaum ist ein ordentliches Spiel im Handel, druckt Ihr auch schon die passende Komplettlösung ab. Nun meine Frage: Liefert Euch der Hersteller die Komplettlösung gleich mit oder setzt Ihr Euch wirklich hin und spielt das Game durch?
2. Petra Maueröder testet doch von morgens bis abends aktuelle Spiele. Beschäftigt sie sich in ihrer Freizeit auch mit PC-Spielen oder ist sie froh, mal „abschalten" zu können?
3. Eine Frage noch speziell an Dich, Rainer. Welches Spiele-Genre bevorzugst Du und welches Spiel hat Dich in den letzten Jahren am meisten beeindruckt?
Grüße an alle, die helfen, daß jeden Monat eine Zeitschrift auf den Markt kommt, auf die man sich den ganzen Monat freut.

Dominic Euting

1. Unsere Spielelösungen verdanken wir oft unserem Florian Weidhase, der in dieser Beziehung ja ein alter Hase ist, sofern mir dieses plumpe Wortspiel erlaubt ist. Unser Tips & Tricks-Hase setzt sich tatsächlich hin und spielt ein Game gnadenlos von Anfang bis Ende durch. Eigene, schmerzliche Erfahrungen in dieser Sache bestätigen mir immer wieder, daß die Ursache für diese Fähigkeit in einem speziellem Gen zu suchen ist, das nicht sehr weit verbreitet ist. Aber auch der Redakteur, der den Test schreibt, verbeißt sich oft mit erstaunlicher Hartnäckigkeit in die Lösung des Games. Hilfe wird sehr selten und nur schamesrot angenommen.
2. Unbestätigten Gerüchten zufolge sollen sogar Mitarbeiter dieser Firma über ein Privatleben verfügen. Über das Privatleben von Fräulein Maueröder ist sehr wenig bekannt, da sie jeden Abend ihre gläsernen Schuhe anzieht und mit einer Kutsche entschwindet.
3. Ich bevorzuge Echtzeit-Strategiespiele. Das Spiel, das mich in den letzten Jahren am meisten beeindruckt hat, wurde in einer schmuddeligen Bar in Frankfurt gespielt und sollte von mir aus naheliegenden Gründen nicht näher erläutert werden.

VORSCHLÄGE

Hallöle Rainer!
Ich habe ein paar Vorschläge zur Verbesserung der PC Games.
1. Eine Abbildung von Dir wäre wohl... *(Rest von mir gestrichen. Die Antwort war, ist und bleibt ein energisches NIEMALS! RR)*
2. Wo bleibt die Witzeseite in der PCG? Meine Umfrage ergab, daß 100% der mir bekannten PCG-Leser dies befürworten!
3. Als ich wieder Deine Einleitung der Leserbriefe gelesen habe, freute ich mich doch sehr, daß auf der letzten Seite jetzt nicht mehr Dein Nachwort, sondern eine ordentliche Vorschau zu lesen war. Deine Geschichten gehören in die (hoffentlich im Umfang erweiterbaren) Leserbriefe.
Mein erstes Schreiben schien nicht gut angekommen zu sein, also verändere ich kurzerhand meinen Namen. Ich heiße nun Jack Daniels.

Jack Daniels

1. Warum werde ich in letzter Zeit in der Anrede so oft gefeldbuscht?
2. Nein. Keine Schokoriegel, Plüschhasen, Energydrinks und Zylinderkopfdichtungen, obwohl das 100% der mir bekannten Redakteure befürworten würden. Natürlich auch keine Witze. Die PC Games ist und bleibt eine seriöse Zeitschrift, die mit ihrem Leserbriefonkel schon genug gestraft ist (Der Onkel an sich wär' schon ok, aber seine Orthographie..., Anm. d. Lektorin).
3. Der Meinung sind wir hier eigentlich auch. Endlich bemerkt das ein Leser und schreibt das auch mal. Ich danke Dir.
Irgendwie kommt mir Dein Name so merkwürdig bekannt und brüderlich vertraut vor. Der unvermeidliche Witzbold, der mir nun bestimmt unter dem Alias Johnnie Walker schreiben wird, sollte sich aber keine Hoffnungen auf bevorzugten Abdruck seiner Epistel machen.



COMING UP!

Vorschau 1999

FEBRUAR ´99



Top Gun: Hornet`s Nest

Spieletitel	Genre
Alpha Centauri	Strategie
Fighter Squadron	Flugsimulation
Quest for Glory 5	Action-Adventure
Biosys	Adventure
Skullcaps	Echtzeit-Strategie
Kurt	Fußballmanager
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation
Tunguska	Action-Adventure
Snow Wave Avalanche	Sportspiel
NFK	Action
Darkside of the Moon	Adventure
Pinky & the Brain	Action
Ultra Fighters	Action
Links LS 99	Golfsimulation
Future Cop LAPD	Action
Liath	Adventure
Sim City 3000	Aufbau-Strategie



Kurt

MÄRZ ´99

Spieletitel	Genre
Amen: The Awakening	Action-Adventure
Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie
Commandos: Auftrag der Ehre	Echtzeit-Strategie
Heroes of Might & Magic 3	Strategie
Imperialismus 2	Strategie
Machines	Action-Strategie
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel
Starship Troopers	3D-Action
Uprising 2	Action-Strategie
Wheel of Time	Rollenspiel

APRIL ´99

Spieletitel	Genre
Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie
Drakan	Action-Adventure
Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie
Force Commander	Echtzeit-Strategie
Gabriel Knight 3	Adventure
Rally Championship 99	Rennspiel
Requiem	3D-Action
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie
TA: Kingdoms	Echtzeit-Strategie
WarZone 2100	Action-Strategie

MAI ´99

Spieletitel	Genre
Army Men 2	Action-Strategie
Braveheart	Strategie
Civilization: Call to Power	Strategie
Daikatana	3D-Action
Descent 3	3D-Action
Diablo 2	Rollenspiel
Drakan	3D-Action
Mech Warrior 3	Action
Outcast	3D-Action
Silver	Adventure

C&C 3



Das Veröffentlichungsdatum steht fest. Wie uns Electronic Arts kürzlich mitteilte, soll Westwood in den nächsten Wochen am Feinschliff von *C&C3* arbeiten, damit das mit Spannung erwartete Produkt weltweit am 31. März ausgeliefert werden kann. Wir versuchen natürlich, schon vorab ein Testmuster zu bekommen, um das Aushängeschild des Genres gründlich unter die Lupe zu nehmen, bevor es in die Läden kommt.

Shadow Company



Interactive Magic überraschte auf der ECTS im Herbst letzten Jahres mit einem Produkt, das von vielen als „*Commandos* in 3D" bezeichnet wurde. Das vielversprechende Konzept war – neben der interessanten Optik – für uns Grund genug, um den Programmierern einen Besuch abzustatten. Florian Stangl besuchte Sinister Games, seine Eindrücke über den Stand der Entwicklung lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

Die Siedler 3



In unserem nächsten „Feedback" beschäftigen wir uns mit *Die Siedler 3*. Wir wollen von Ihnen wissen, wie Sie das Spiel – nachdem nun einige Wochen seit der Veröffentlichung vergangen sind – nun schließlich beurteilen. Einen Fragebogen finden Sie auf unserer CD-ROM und online unter www.pcgames.de. In der nächsten Ausgabe legen wir dann die harten Fakten auf den Tisch und fassen die Ergebnisse zusammen.

TIPS & TRICKS

In der nächsten Ausgabe beschäftigen wir uns ausführlich mit *Kurt*, geben Ihnen Hinweise zur richtigen taktischen Einstellung Ihrer Mannschaft und zu den zahlreichen Trainingsmöglichkeiten. Außerdem arbeitet unsere Tips & Tricks-Abteilung an *Alpha Centauri* und *Quest for Glory 5* – und auch der Multiplayer-Modus von *StarCraft: Brood War* wird noch einmal genau unter die Lupe genommen.



Die PC Games Ausgabe 4/99 erscheint am 3. Februar 1999